Collana
ANIMAZIONE
& LOISIR

AL

L'Animatore
fra le cantine e il web

GUIDO CONTESSA

ANIMAZIONE & LOISIR

Promossa da **AIATEL** e **SIA**
Diretta da Guido Contessa

Questa Collana vuole proporre contributi sul Tempo Libero e sull'Animazione. Il primo termine viene espresso con il francese "loisir" (preferito all'inglese "leisure" per fare eccezione alla dilagante anglicizzazione del mondo), perché "tempo libero" è locuzione riguardante il secolo ormai tramontato. Il Novecento è stato il secolo culmine dell'industrialesimo, ma anche l'epoca della graduale emancipazione dalla fatica del lavoro e della nascita del concetto di tempo libero. Finito l'obbligo di lavorare dall'alba al tramonto, cui per secoli gli uomini erano stati condannati, l'epoca moderna ha lasciato lo spazio per una parte di tempo libero o disponibile per gli individui. Il nuovo Millennio nasce con la riduzione del lavoro sia nel corso della vita (si inizia dopo e si finisce prima), ma anche durante l'anno (con l'estensione dei periodi festivi e col precariato) e la giornata (col part-time). Il tempo disponibile nell'arco della vita diventa sempre maggiore del tempo vincolato dal lavoro. Ciò che nella vita degli uomini moderni era centrale (il lavoro) diventa marginale, e ciò che era residuale (il tempo libero) diventa cruciale per gli uomini dell'Immaterialesimo. Il bisogno, tipico della società della penuria e del lavoro, viene sostituito dal desiderio, che caratterizza la società dell'abbondanza e del tempo disponibile. Il concetto di tempo libero viene meglio espresso da termini come "loisir" e "leisure", che rimandano al piacere più che al dovere. Una Collana sul "loisir" sarà dunque centrata sui nuovi stili di vita, sui modi di aggregazione emergenti, sui nuovi significati che l'umanità darà all'esistenza. Il secondo termine (animazione) esprime l'ottica con cui il loisir verrà letto nei libri che la Collana vuole pubblicare. L'animazione è una pratica di intervento e, dunque, il "loisir" sarà analizzato a partire dai suoi modi di costruzione, dal lavoro che sottende, dagli operatori che ne sono protagonisti. Un "loisir" visto, non tanto come fenomeno, quanto come progetto e costrutto.
L'animazione è un modo di costruire il Soggetto e l'esistenza a partire dalle potenzialità, cioè dai poteri nascosti, rimossi o repressi. L'animazione è una pratica che parte dal "basso" delle persone invece che dall'alto del sistema; dal di dentro dei Soggetti, anziché dal di fuori della cultura. La Collana "ANIMAZIONE & LOISIR" vuole, quindi, presentare il loisir come costruzione soggettiva e l'animazione come sua pratica di stimolazione.
I promotori della Collana sono: l'Associazione Italiana Animatori Tempo Libero - AIATEL, l'associazione storica (è attiva dal 1973) degli animatori professionali e la Società Italiana di Animazione - SIA, che è la federazione delle organizzazioni italiane di animazione.

GUIDO CONTESSA

L ' A N I M A T O R E

fra le cantine e il web

INDICE

PRESENTAZIONE

Questo libro chiude un ciclo storico dell'Animazione per aprirne, forse, un altro. Sono passati esattamente 30 anni da quando ho iniziato a occuparmi dell'animazione, per vederla oggi insieme trionfante e morente. Fu nel 1973 che promossi, con i primi colleghi animatori, l'Associazione Italiana Animatori Tempo Libero (AIATEL) con lo scopo di qualificare una professione allora neonata. Ero arrivato all'idea dopo due esperienze importanti per la mia crescita.
La prima fu un lavoro di animatore turistico, nato per caso (come stagionale ma finito per durare sette anni) presso l'allora primo ed unico Centro Vacanze italiano. Accettai la proposta di "animare" il Centro Vacanze di Pugnochiuso (nel Gargano) nel 1969 con la paga di 8.000 lire al mese più vitto e alloggio, per il solo motivo che non avevo di che pagarmi una vacanza. Non avevo alcuna specifica competenza, ma d'altra parte il "committente" non esprimeva alcuna richiesta specifica. Il secondo motivo per cui pensarono di chiamare un "animatore" era che ne avevano sentito parlare dalle mitiche e un po' misteriose esperienze dei Club Mediterranèe. Ma il primo motivo era che l'anno precedente gli ospiti del Centro Vacanze si erano infuriati per avere trovato, fra l'altro, insetti nel cibo e quindi occorreva la presenza di un "rallegratore" o "rianimatore" (come il direttore mi chiamò per tre anni) per prevenire o diminuire le possibili tensioni.
Non avevo idea di cosa fosse l'animazione, ma la mia forza era che nessuno ne aveva una. La direzione di Pugnochiuso mi disse di volere un'animazione "diversa" da quella del Mediterranèe, il che aumentava il mistero attorno a ciò che dovevo fare. È vero che nei 7/8 anni precedenti mi ero occupato a tempo pieno (per hobby avevo frequentato il Liceo Classico e l'Università) di discoteche, feste e musica. Tuttavia ciò aveva al massimo a che fare con l'aggregazione giovanile e non poteva darmi molto aiuto in una situazione in cui l'età media dei clienti era doppia della mia. Incominciai il lavoro di animatore accumulando ingenuità, errori e fallimenti. Ero incompetente e inadeguato, ma mi facevo

domande. E seguendo una di queste sono arrivato, nel 1971, alla mia seconda esperienza fatale. Trovai per caso l'annuncio di un Corso per Animatori Socio-culturali promosso da un ente di Milano, chiamato Isampes. I pochi docenti incontrati – ne ricordo solo tre – erano umanamente insopportabili ma intellettualmente geniali. E mi aprirono gli occhi su un mondo che non avevo nemmeno pensato esistesse. Il corso non diede alcuna risposta immediata alle domande che avevo accumulato nelle stagioni di animazione a Pugnochiuso, ma diede un senso e una dignità a quella che poteva diventare una professione per me e per molti altri. Le risposte che non trovai me le costruii con gli strumenti teorici offertimi (più tardi scoprii la frase di K. Lewin "Non c'è niente di più concreto di una buona teoria", ma questa è un'altra storia). Gli ultimi 3/4 anni di lavoro come animatore turistico furono una sequenza di sperimentazioni, di riflessioni e di graduali relativi successi che portarono ad un modello solido e vincente, tanto da essere ancora oggi – ancorché in caricatura – applicato ovunque.
Fu appunto verso la fine della mia esperienza sul campo che diedi vita all'AIATEL, con l'intento di aiutare me stesso e quelli come me – allora eravamo pochissimi – a qualificarsi mediante la ricerca, lo studio e la formazione permanenti. L'idea che mi fu chiara fin all'inizio era che il tempo libero, e le vacanze, sono spazi cruciali dell'esistenza, allora al pari, oggi anche di più, del lavoro. Che il tempo e lo spazio di non-lavoro possono essere usati per migliorare o peggiorare il tempo e lo spazio di lavoro. E che l'animazione può essere uno strumento decisivo per dare al tempo di non lavoro una funzione di crescita invece che di regressione. Mi sembrava che il tempo libero e le vacanze fossero importanti perché in queste dimensioni, potenzialmente, le persone potevano avere la massima sovranità. Se si pensava – allora lo si pensava – che la gente potesse crescere culturalmente e socialmente con attività serali di educazione popolare o eventi festivi di animazione di Quartiere – comunque sempre in spazi esigui e residuali-, cosa si sarebbe potuto ottenere utilizzando per la crescita tutto il tempo libero e di vacanza?
In questi trent'anni metà degli obiettivi dell'AIATEL si sono realizzati e metà no. L'animazione è diventata una professione quasi del tutto socialmente insediata. Sono più di 100 le leggi nazionali e regionali che menzionano la figura professionale

dell'animatore. Migliaia sono coloro che si definiscono animatori professionali. Sono state avviate centinaia di scuole e corsi per animatori. L'animazione si è resa utile in decine di comparti sociali: dal gioco alla prevenzione, dalle vacanze all'assistenza, dalle biblioteche alla formazione, dai Quartieri di immigrati ai Paesi del terzo mondo, dagli ospedali ai viaggi organizzati. Il termine è così dilagato da poter essere usato con disinvoltura nelle discoteche, in televisione, nei supermercati. Possiamo dire che l'animazione è una delle nuove professioni della tarda Modernità.
Qui finiscono le buone notizie. La metà degli obiettivi falliti riguarda la qualità, ormai ridotta in esigue riserve d'élite. La maggioranza dell'animazione turistica offre tutti i livelli di cialtroneria e patetismo dell'avanspettacolo di borgata, dell'Oratorio e del circo minore. L'animazione socio-culturale è stata uccisa dall'animazione "sociale", che a sua volta è diventata la foglia di fico dei disservizi assistenziali. L'animazione teatrale è diventata il rifugio degli attori mancati, come l'animazione sportiva degli allenatori falliti. L'animazione scolastica e museale si è fatta noiosa ripetitrice di manuali di precetti e si identifica col doposcuola. L'animazione ludica è quasi sempre una replica povera della sedicente animazione televisiva. La vera iattura non è tanto nella dequalificazione dell'animazione in servizio, quanto nel deserto dell'animazione "pensata e scritta". Rarissimi i libri di e sull'animazione, una sola la rivista di settore (e neppure tanto specializzata), quasi scomparsi i Convegni. Il quadro è quello di una marea di animatori che fanno un lavoro scadente per qualità e dignità, e – il che è più sconfortante – senza pensarci sopra, pubblicamente, nemmeno un attimo.
Quali sono i motivi di questa contraddizione fra successo quantitativo e fallimento qualitativo? Sarebbe facile – ed in parte vero – ricordare che l'animazione, nata come supporto alla contro-cultura, fin dall'inizio si è condannata al dilemma senza scampo "asservirsi o morire". Una montante cultura imperiale, un crescente regime totalitario, un potere reazionario vincente non sopporterebbero un'animazione che agisse "contro". Ma ritengo più realistica la spiegazione "dal basso". Negli Anni Sessanta la cultura dominante era anche più reazionaria di oggi – anche se sembra difficile!-: i neri ancora lottavano per il voto negli Usa; e non erano rari i pestaggi in Italia per chi portava i capelli "alla

Beatles”. Tuttavia in quegli anni c’erano moltitudini che volevano cambiare. Le persone, la gente, le masse desideravano crescere, migliorare, cambiare. E pensavano che cambiare e “cambiare insieme” fossero la stessa cosa. L’animazione fu uno degli strumenti utili a facilitare il processo di cambiamento individuale e collettivo. Essa dava lo stimolo, la spinta, la tecnica a chi voleva cambiare. Dagli Anni Sessanta ad oggi è stata solo una curva discendente, dal cambiamento alla conservazione alla reazione. Oggi la quasi totalità del vecchio mondo Occidentale non vuole affatto cambiare. È soprattutto per questo che l’animazione, come tutte le altre pratiche sociali, è in stato comatoso. Non è che la maggioranza sia felice, piuttosto è spaventata, aggrappata alle poche sicurezze rimaste come una barca alla deriva, repressa e depressa, disposta a negare la realtà per la troppo paura di affrontarla. Sono finiti la speranza e il futuro, la libertà di giocare e di rischiare, insieme alla Storia. Il potenziale, che è la miniera nella quale l’animazione aiuta il soggetto a scavare, è sempre rimosso a favore dell’attuale: la miniera non è esaurita, ma l’accesso è stato chiuso con massi enormi.
C’è ancora qualcuno che vuole crescere, cambiare, sviluppare il suo potenziale senza ricorrere a pillole e senza accontentarsi di oggetti più alla moda? Certamente sì, ma senza la vecchia coscienza della inseparabilità dell’individuale e del collettivo. Oggi chi vuole davvero cambiare, emigra. Si esilia. Si dedica all’ascetismo solitario. Torna allo studio e alla scrittura. Si accontenta di resistere e sopravvivere. Da esigue minoranze carbonare, senza legami né interazioni non nascerà alcun cambiamento, ma tant’è: niente appare verosimile oltre alla salvezza individuale, da confinati. L’animazione dunque è prossima alla fine, insieme a tutte le altre professioni del benessere, della crescita, del cambiamento. Anche più delle altre professioni, perché fra tutte (psicologia, formazione, educazione, prevenzione, ecc.) l’animazione è quella che meno si presta a funzioni consolatorie, compensatorie o, peggio, repressive. Non conta quanti posti di lavoro per animatori ci saranno, né quanti settori si approprieranno del nome di “animazione” (dopo l’animazione commerciale ne potremo avere una “carceraria”, una “militare”, una per “campi di prigionia”). Se l’animazione continuerà a negare la sua natura di stimolatrice del cambiamento reale, sarà una pratica morta, come una mummia

sorretta da garze ed oli profumati, o addirittura sarà il braccio ludico della repressione, del controllo sociale, dell'omologazione planetaria. L'assenza della consapevolezza di questo destino nella gran parte dell'animazione, sorprende anche meno dell'assenza che si registra in professioni più tradizionali come quella degli psicologi, degli educatori, dei formatori. Ma questo non induce all'ottimismo.
La svolta, forse remota ma possibile, risiede in esigue minoranze che ritrovino interesse al cambiamento e accettino il rischio di impegnarsi in un cambiamento condiviso. In fondo l'animazione è nata nelle cantine torinesi ed in gruppi carbonari distribuiti nel mondo, in una situazione oggettiva non diversa dall'odierna. Oggi c'è a disposizione uno strumento in più ed è la rete di Internet. Grazie ad essa i pochi interessati all'animazione, chiusi nei loro eremi o nelle loro cantine, possono ricominciare a creare legami, a riconoscersi ed a stimolarsi l'un l'altro. Forse la svolta nascerà proprio dal connubio animazione e rete, ed è perciò che questo libro termina con suggestioni in questa direzione.

Guido Contessa
Antananarivo, dicembre 2002

Primo Capitolo

EXCURSUS STORICO E DEFINIZIONI

1.1- I nobili padri: Dolci, MCE, Milani, Freire (1955-1965)

Per capire l'animazione occorre riandare con la memoria agli anni e al clima culturale in cui è nata. I primi anni della ricostruzione postbellica furono culturalmente grigi. Era tale la tensione a far rinascere un paese distrutto che le questioni culturali erano messe in secondo piano. La cultura sociale dominante era di fatto una continuazione di quella fascista, i cui cardini erano il perbenismo piccolo-borghese, il cattolicesimo conservatore e, novità, il comunismo centralista. In tutte e tre le varianti della cultura dominante il dato comune era un pesante autoritarismo. Ancora a metà degli Anni Cinquanta l'insegnamento della Scuola Media era basato sul motto "Dio, Patria, Famiglia". Questo autoritarismo di fatto si basava sull'assunto che il singolo soggetto, l'individuo, la persona fosse di secondaria importanza e valore rispetto alle istituzioni e a coloro che le presiedevano. Il potere era rigidamente in mano ai padri in famiglia, ai maestri e professori nelle scuole, ai dirigenti nei luoghi di lavoro, agli amministratori nelle città, ai preti in parrocchia. E questo potere non era considerato un servizio ma un dominio: al servizio erano i figli, gli allievi, i lavoratori, i cittadini. Non solo i soggetti erano privi di potere contrattuale, ma neppure venivano interpellati su alcunché. La presunzione era che l'autorità doveva occuparsi degli individui che le erano sottoposti e che questi null'altro avevano da fare che sottomettersi. I valori dichiarati che penetravano queste relazioni di tipo capo-dipendente erano quelli della civiltà industriale: lavoro, dovere, razionalità, cultura borghese para-fascista, meritocrazia, deferenza per l'autorità. Questo non impediva che fossero già diffusi il sistema della corruzione, il saccheggio edilizio, lo sfruttamento del lavoro nero, la

frequentazione della completa gamma dei vizi privati nascosti sotto la coltre delle pubbliche virtù. Definire plumbei e foschi gli Anni Cinquanta è solo un eufemismo. Va ricordato che come conseguenza della dominante cultura perbenista e autoritaria si riempivano gli ospedali psichiatrici e i reclusori per disabili, si operava una costante censura sui mass media, dilagava la repressione sul movimento sindacale.
In un clima come questo Danilo Dolci, nell'area dei comuni che si affacciano sul Golfo di Castellammare, vicino a Palermo, svolge un'attiva opera di intervento sociale per il riscatto delle comunità locali dalle condizioni di miseria e avvia un'esperienza di sviluppo orientata verso forme di auto-organizzazione. I principi che informano la sua azione sono sostanzialmente quello della nonviolenza attiva e quello educativo, tesi a innalzare il tenore di vita della comunità e a favorire lo sviluppo della cooperazione e della solidarietà, attraverso la ricerca del dialogo. Nel 1952, un bracciante o un pescatore guadagnavano 400 lire per una giornata di dodici ore di lavoro, quando riuscivano a trovarlo. Nel quartiere Spine Sante a Partinico, su 330 famiglie 319 non avevano acqua in casa, i due terzi delle case non avevano fognature, il tasso delle malattie mentali era elevato. La storia di Danilo Dolci è stata quasi del tutto rimossa e mai accettata dalla cultura dominante, di governo come di opposizione, in quanto non riconducibile a nessuna delle ideologie forti. Tuttavia è alla sua figura che deve accreditarsi una delle radici dell'animazione in Italia. Dopo processi, arresti, carcere, Dolci dà vita al "Centro Studi e Iniziative" a Partinico. Il Centro è frequentato fra gli altri da Elio Vittorini, Eric Fromm, Paulo Freire, e tanti altri. L'esperienza del Centro è sicuramente una tra quelle più rilevanti di sviluppo di comunità (insieme alle esperienze attivate dal Movimento di Comunità, promosso da Adriano Olivetti) sviluppatesi in Italia nell'immediato dopoguerra. Alla costruzione del progetto comunitario e di pianificazione organica fondata sulla partecipazione e promozione sociale, collaborano attivamente esponenti di diverse discipline (urbanisti-architetti, sociologi, agronomi, economisti etc.). All'interno di questa esperienza assume connotati peculiari sia il processo di pianificazione dal basso, che si fonda sul lavoro di gruppo e sull'interazione dialogica, sia la traduzione di obiettivi di sviluppo in concrete azioni, secondo una prospettiva pragmatica ispirata al pensiero di

J. Dewey. Gli italiani che hanno scoperto a Porto Alegre il "bilancio partecipato", dovrebbero leggere meglio i fatti di casa nostra. Il concetto centrale dell'azione dolciana fu quello di modificare l'autoritarismo dominante con azioni di partecipazione: per la prima volta dal dopoguerra si parlava e si agiva per ridare sovranità alle persone. L'originalità risiedeva nel ricorso a pratiche per il cambiamento concreto in un panorama in cui la destra tutelava la conservazione e la sinistra (salvo eccezioni) pensava al cambiamento come mero assalto al potere politico. Non a caso Dolci trasferì, dopo il 1974, il suo lavoro dalla comunità alla scuola e all'educazione, dove poteva concretamente e quotidianamente applicare il suo metodo attivo e partecipativo.
Nel febbraio del 1957 nasce il Movimento di Cooperazione Educativa (M.C.E.) per opera di Giuseppe Tamagnini, Aldo Pettini e Raffaele La Porta. Ciò che accomunò questi maestri elementari fu la voglia di cercare validi strumenti didattici che potessero rappresentare un'alternativa alla didattica imposta dal sistema scolastico italiano, ancorato – come è tuttora – ai principi della riforma Gentile del 1923. La ricerca di alternative didattiche portò Giuseppe Tamagnini, nel 1951, a conoscere la pedagogia freinetiana. Dopo una lunga corrispondenza con Célestin Freinet decise di diffondere, tramite dibattiti e riunioni, le tematiche principali della sua pedagogia (le "tecniche di vita") e di conseguenza l'attuazione di una pedagogia popolare. Quando Tamagnini incontrò Aldo Pettini, sostenitore anch'esso delle tecniche Freinet, decisero di creare un'associazione aperta a tutti quegli insegnanti che erano interessati a rinnovare democraticamente la scuola e che si impegnavano a sperimentare le nuove tecniche adattate alla realtà scolastica italiana.
Nel 1930 Freinet aveva iniziato ad esplorare le possibilità di quella che allora era una nuova tecnologia, almeno per la scuola: la stampa. Questa idea derivò dalla necessità di motivare i ragazzi ad apprendere la tecnica del leggere e dello scrivere. Altra proposta di Freinet fu quella di mettere in corrispondenza tra di loro classi di paesi diversi: fu la nascita di quella che più tardi don Milani rese famosa, e che oggi chiamiamo corrispondenza interscolastica. Fin dall'inizio la corrispondenza aveva come tema, oltre a fatti specifici, anche notizie sulle attività che le classi svolgevano. Da queste due proposte, con il passar degli anni,

derivarono come conseguenze naturali il giornalino e la cooperazione tra le classi che corrispondono.

Quasi negli stessi anni di Dolci e dell'MCE, protocampioni del pensiero e dell'azione laici, anche nell'area cattolica si affaccia un personaggio destinato a lasciare un segno indelebile sull'animazione e sulle pratiche di cambiamento in genere: don Lorenzo Milani. Dal 1958 al 1967 Milani ci ha lasciato quattro volumi che hanno cambiato il modo di vedere l'azione pastorale, la giustizia, l'esercito ed infine la scuola. La vita travagliata (anche lui fu processato e condannato) di Lorenzo Milani e tutta la sua opera sono centrate su un appello – allora ed oggi rivoluzionario – per la centralità del soggetto e del soggetto senza potere soprattutto. Anche lui come Dolci non era inquadrabile in un'ideologia ortodossa fra quelle dominanti e non si limitò a lanciare appelli politici, ma sperimentò una pratica educativa e scolastica basata sulla centralità, la partecipazione, la soggettività degli individui, le persone, i singoli esseri umani. Come Dolci lo fu in ambito laico, Milani fu il primo pensatore anti-istituzionale ed anti-autoritario in ambito cattolico. Il titolo stesso del suo pamphlet a favore dell'obiezione di coscienza, lo dice senza equivoci ("L'obbedienza non è più una virtù", 1965). Il testo che ha più ispirato l'animazione italiana è arrivato nel 1967. "Lettere ad una professoressa" ha dato una scossa al mondo cattolico ed alla scuola in particolare, indicando la strada per tutte le pratiche di didattica attiva che sono venute dopo. Milani concepiva la scuola come un percorso di ricerca partecipata, di crescita e costruzione culturale collettiva, di apprendimento più che di insegnamento: la scuola come strumento per l'acquisizione della cittadinanza e della sovranità al posto della servitù.

Poco dopo Dolci e Milani, agli inizi degli anni Sessanta, si affacciò alla scena culturale Paulo Freire. Questo brasiliano straordinario, incarcerato prima e poi esiliato in Chile dalla Giunta militare, per dieci anni professore ad Harvard ed infine consulente del Governo democratico del suo paese, ci ha lasciato due testi fondamentali: nel 1966 "Pedagogia come pratica della libertà" e nel 1970 "Pedagogia degli oppressi". In questi testi, oltre ad una robusta impostazione politica e filosofica, sono descritti i metodi di "coscientizzazione" sperimentati nell'insegnamento della scrittura e della lettura ai popoli più diseredati. Anche in Freire, come in Milani, l'acculturazione è vista come uno strumento di conquista

della cittadinanza e della sovranità, ed è un processo di costruzione a partire dalla realtà vissuta nel quotidiano.
Nel cercare di descrivere lo scenario culturale degli Anni Sessanta non posso non ricordare il quadro politico internazionale che vedeva alla ribalta leaders come J.F. Kennedy, Papa Giovanni XXIII, Nikita Kruscev, a riprova che quello fu un periodo nel quale l'intero Occidente sentiva il bisogno di cambiare. La Francia fu in particolare il Paese più aperto e profetico che ebbe il merito di fondare nei primi Anni Sessanta un apposito Ministero della gioventù che tanta parte avrebbe avuto nella promozione dell'animazione europea. Sempre negli Anni Sessanta vanno collocati fermenti ormai divenuti mitici: M.L. King, il voto ai neri negli Usa, Vietnam, la conquista dello spazio, il primo centro sinistra in Italia, la rivoluzione cubana Castro (**control**) e il Che, l'inizio della fine della colonizzazione.

1.2- Dal sottoscala al palcoscenico: Ellena, Perego, Living Theatre, Club Med, Limbos, (1965-1975)

Nella seconda metà degli Anni Sessanta l'animazione fa pratica in tutti gli angoli. Mentre la politica affronta la contestazione del Sessantotto e il teatro subisce lo shock del Living Theatre, il virus dei Dolci, dei Milani e dei Freire aveva contagiato migliaia di persone intenzionate a inoltrarsi in un percorso di cambiamento individuale e sociale. Torino e Ivrea in particolare ebbero un ruolo decisivo. Nel capoluogo, a Porta Palazzo (ancora oggi famosa per motivi simili), si formavano gruppi di animazione e coscientizzazione con due obiettivi intrecciati: l'emancipazione delle frange più sfruttate della classe operaia e l'integrazione degli immigrati meridionali nel contesto torinese. Tutti sembrano essersene dimenticati, ma sono passati meno di 40 anni da quando a Torino, invece dei cartelli "Non si affitta agli extracomunitari" erano esposti messaggi come "Non si affitta ai meridionali". Aldo Ellena, un salesiano che teneva appesa in ufficio un'ordinanza fascista di diffida nei suoi confronti, partecipò alle attività di Porta Palazzo e ne comprese l'importanza. Al punto che quando nel 1970 si spostò a Milano, fondò "Animazione Sociale", la prima rivista italiana del settore, e promosse i primi corsi brevi di animazione socio-culturale in Italia. Anche qui

l'animazione era associata ai concetti di presa di coscienza, potenziamento, emancipazione, crescita e partecipazione di soggetti subalterni ed emarginati dalla condizione di cittadinanza e sovranità. L'animazione trovava il suo senso nell'aiutare chi non ne aveva ad avere potere sulla vita. Malgrado l'apparenza, l'animazione partiva da una base di interpretazione politica e sociale, ma non si limitava ad essa. Dalle cantine di Torino alle stanze di via M. Gioia a Milano (quasi le stesse stanze dove 25 anni prima si riunivano i partigiani) l'animazione voleva essere una pratica concreta, un insieme di azioni e di tecniche per il cambiamento reale della vita.
Il Piemonte, oltre ad essere l'incubatrice dell'ala più politica dell'animazione, fu il terreno di coltura della sua ala "poetica". Ad Ivrea, nel quadro dell'Illuminismo olivettiano, nacque negli Anni Sessanta il Comitato Italiano Gioco Infantile (CIGI) per il quale un funzionario dell'azienda, Dino Perego, fu distaccato a tempo pieno. Perego non si è occupato direttamente di animazione, ma ha messo al centro della sua vita l'esperienza ludica e l'ha indicata come diritto: non era poco in un'epoca in cui l'unica parola legata ai minori era quella di "dovere". Per Perego il gioco era lo strumento principale dell'educazione infantile, un mezzo non solo di evasione e allegria ma anche di introspezione ed espressione. Ho un ricordo indelebile di Dino che può servire a capire come pensava al gioco. Durante la seduta iniziale di un seminario per futuri animatori che avremmo condotto insieme, Perego non spiegò le teorie del gioco né descrisse la tassonomia dei giochi (due cose che peraltro conosceva bene), ma invitò i partecipanti ad andare indietro nel tempo, ricordarsi di quando avevano 7/8 anni. Poi chiese loro di ricordare i giochi che facevano, con quali oggetti e con quali amici, e le emozioni che provavano giocando. Il gruppo lavorò come in sogno per una mezz'ora e poi, lentamente, Perego attivò un'azione maieutica di domande e induzioni, provocazioni e riflessioni, facendo pervenire i partecipanti ad un'estesa ed approfondita teoria del giochi con relativa tassonomia: nata dal loro vissuto e non dai libri. Così lavorava Dino Perego, e questo modo di intendere il gioco come stupore, ricordo, libertà e trasgressione è l'eredità che ha lasciato all'animazione italiana. Oltre a quest'influenza teorico-metodologica, si devono a Perego due realtà concrete: il

movimento delle Ludoteche e dell'animazione per bambini in Ospedale, la cui origine va attribuita al CIGI.
Il decennio a cavallo degli anni Settanta può essere definito come quello della nascita effettiva dell'animazione. Che fu il precipitato delle diverse correnti sotterranee del decennio precedente. Abbiamo già visto i fiumi dell'animazione di Quartiere a Torino, dell'animazione ludica a Ivrea, dell'animazione scolastica col MCE e don Milani, della coscientizzazione brasiliana. Manca l'importante fiume del teatro, che ha fatto una lunga marcia per gettare le basi dell'animazione moderna. L'antecedente è addirittura del 1917, quando un losco figuro (di origine transilvane, alto 2 metri e sempre vestito di nero) sperimentava forme strane di teatro nei parchi di Vienna. Faceva recitare ai bambini, su palchi improvvisati, scene della loro vita familiare. Poi invitava gli "attori" a scambiarsi le famiglie, passando una settimana l'uno in casa dell'altro. Alcuni genitori, all'inizio molto scettici, accettarono. Il figuro era Jacob Moreno, il padre dello psicodramma e l'inventore del sociogramma. Trent'anni dopo Julian Beck e Judith Malina fondano il Living Theatre a New York , ma l'Italia li scoprì solo nel 1968 quando vennero in tournée col loro "Paradise now". Quasi nello stesso lasso di tempo in Polonia lavorava nel suo teatrino di Opole Jerzy Grotowski. Col quale nel 1964 collaborò Eugenio Barba, un pugliese irrequieto, che è oggi ancora attivo nell'Odin Teatret in Norvegia. Nel 1952 Dario Fo, Giustino Durano e Franco Parenti lanciano una nuova forma di "rivista" (cui collabora il mimo Lecocq). Il motivo per cui tali esperienze vengono ascritte a questa decade invece che alla precedente è perché fu a cavallo degli Anni Settanta che esse arrivarono sulla scena italiana, dando origine all'animazione teatrale. Cos'hanno in comune Moreno, Grotowski, Barba, Fo, il Living Theatre? A parte l'ideologia politica che sosteneva queste esperienze (che andava dal libertarismo al marxismo, fino all'anarchia), esse hanno creato una tripla rivoluzione nel teatro: del testo, dello spazio, dell'attore. Così come il teatro tradizionale e istituzionale è legato al testo di un autore, alla divisione fra attore e spettatore, e al contenitore specifico (la sala teatro), il teatro proposto da questi innovatori sostituiva il testo con l'improvvisazione, accettava di attuarsi ovunque (dalle strade alle fabbriche), e mescolava i ruoli coinvolgendo il pubblico nella "recitazione". In verità queste innovazioni possono essere lette

come recupero della tradizione del teatro dei saltimbanchi, dei giullari e del carro di Tespi o con le forme rituali collettive dei popoli primitivi. Ma la loro riproposizione in piena era industriale, basata sui ruoli specializzati, il principio di autorità e le istituzioni deputate, fu rivoluzionaria. Aboliti il testo, il luogo e l'attore, il passo verso una pratica di improvvisazione partecipata fu facile: così nacque l'animazione teatrale. La quale ben si incontrava con gli altri "fiumi" che alimentavano l'animazione tout court. Il teatro, come la scuola, il quartiere, il gioco, l'alfabetizzazione puntavano ad una stessa pratica nella quale i singoli cittadini entravano da protagonisti, come partecipanti attivi e cooperanti, in un percorso di consapevolezza finalizzato alla riappropriazione della loro vita. Questa pratica si chiamò animazione.
Un ultimo fiume affluente nel "mare" dell'animazione fu quello del turismo. La rivoluzione anche qui cominciò nel 1950, quando Gerard Blitz fondò l'associazione non profit Club Mediterranèe con un primo campeggio chiamato "Alcudia" nelle isole baleari. L'idea innovativa fu quella di affidare il campeggio solo ad operatori chiamati Gentils Organizateurs (G.O.), che dovevano essere come i padroni di casa che coinvolgono gli ospiti nel loro ménage. Chi conosce qualcosa della tradizione alberghiera sa quanto essa fosse (ed in parte sia ancora) organizzata militarmente, con decine di figure gerarchizzate e divise in settori funzionali. Il Med aboliva le divisione fra operatori ed utenti, chiamando questi ultimi a cooperare da protagonisti alla riuscita della loro vacanza. Il risultato era scomodo ma molto divertente, e molto economico. Per questi motivi, all'inizio l'idea piacque solo ai giovani e ciò fece del Med, a cavallo fra i Cinquanta e i Sessanta, una sorta di oasi freak. Fu dalla metà degli Anni sessanta, con l'ingresso di Gilbert Trigano al comando, che il Med aprì anche in Italia e iniziò ad assumere un taglio più profit, industriale e convenzionale. Aumentarono gradualmente le comodità, e i G.O. diventarono un po' anfitrioni, un po' hostess e un po' showmen. Fu in questo passaggio che crebbero i germi per la degenerazione dell'animazione. Nel 1964 fu aperto il primo e più grande Centro Vacanze italiano, a Pugnochiuso, ad opera di una società dell'ENI. Per 4-5 anni il Centro, non ancora ultimato, ebbe la struttura del villaggio e l'organizzazione del grande albergo. Nel 1969 la direzione decise di chiamare qualcuno che facesse "qualcosa di

diverso dai G.O. del Med": forse un animatore? E qui iniziò la mia avventura nell'animazione.
I primi cinque anni dei Settanta vedono l'animazione ormai insediata. Nella scuola emergono personaggi come Alfieri, Lodi, Rodari che pur non essendo animatori in senso stretto sperimentavano una didattica animativa. Nel settore sociale viene fondata la rivista Animazione Sociale e A. Ellena promuove i primi corsi brevi per animatori socio-culturali. L'esperienza pilota di animazione turistica a Pugnochiuso passava da 1 a 17 animatori, alcuni dei quali diedero vita nel 1973 all'Associazione Italiana Animatori Tempo Libero (Aiatel). Nell'animazione teatrale emerge la figura di Franco Passatore che opera nell'area piemontese, e che nel 1976 col testo "Animazione dopo" teorizza il passaggio dalla parziale animazione teatrale all'animazione di territorio. A chiusura di questa decade e come manifesto per il futuro dell'animazione professionale, si pone Edouard Limbos, un elegante psicosociologo belga ricco di un'esperienza decennale nel processo di decolonizzazione del Congo. I suoi tre volumi, i primi a recare nel titolo il termine animazione, vengono pubblicati in italiano nel 1972 e nel 1973[1].

[1] Un'estesa presentazione storica dei successivi decenni dell'animazione si trova in **G. Contessa "L'ANIMAZIONE" CittàStudiEdizioni**, Milano, 1996 (**v. Arcipelago**).

Secondo Capitolo

ANIMAZIONE E BISOGNI NELL'EVO IMMATERIALE

La questione dei bisogni umani è cruciale, per definire le ragioni ed i contorni di una professione. Una professione o un mestiere è una porzione di lavoro umano che viene, per motivi di economia e qualità, delegata da un gruppo umano ad un singolo e quindi dalla generalità ad un gruppo specializzato. Ogni mestiere è nato dall'impegno di un singolo verso una particolare prestazione prima distribuita fra tutti. Se questo individuo riesce a fare meglio degli altri e ad un costo ragionevole quel mestiere, gradualmente la società gli riconosce quel ruolo.
Si creano botteghe scuole, il sapere si tramanda, i possessori di quel mestiere diventano corporazione prima e istituzione poi. È stato così per tutti mestieri, dai fabbri ai soldati, dagli orefici ai medici, dagli avvocati agli psicologi. Tutte queste erano funzioni prima attribuite alla generalità e poi sono state delegate da questa a gruppi specifici. Essenziale per questa delega è che il mestiere anzitutto risponda ad un bisogno reale della società, e in secondo luogo che chi lo fa sia capace di soddisfare il bisogno con competenza ed a costi accettabili. Occorre che la generalità comprenda che lasciando diffuso fra tutti quel mestiere, viene fatto peggio e/o a costi umani ed economici inaccettabili. La stessa logica delle professioni riguarda anche le merci ed i servizi, ugualmente legati ai bisogni, alla qualità ed ai costi. Per esempio il frigorifero risponde al bisogno di conservazione dei cibi, soddisfa questo bisogno meglio ed a costi uguali o inferiori al precedente sistema dei pani di ghiaccio distribuiti. I cibi confezionati o precotti e i ristoranti, rispondono al bisogno di risparmio di tempo delle massaie. E sul risparmio di tempo, molti sono i servizi e prodotti che basano la loro ragione d'essere: i motori, l'informatica, i trasporti moderni. Altri servizi e dunque mestieri o professioni si basano sul valore della competenza: medici, ingegneri, avvocati, contabili, esperti in genere soddisfano bisogni

per i quali occorre una competenza che richiede un impegno, un tempo, un costo impossibili alla generalità. Le professioni ed i mestieri, come le merci ed i servizi, si insediano socialmente se rispondono ad uno o più bisogni di qualità, di economia e di tempo. La professione è tanto più solida quanto più questi bisogni sono primari cioè legati alla sopravvivenza: alimentazione, abitazione, movimento, lavoro, salute, sicurezza. E quanto più è capace di mostrare il legame fra le sue prestazioni ed i risultati (efficienza), nonché la rispondenza fra risultati e bisogni (efficacia). In genere, i mestieri e le professioni più forti sono quelli codificati per legge. Una volta che una corporazione ha raggiunto abbastanza forza per qualità delle prestazioni, per competenze, per economie offerte alla società, riceve un riconoscimento sotto forma di legge che garantisce l'esclusiva. Nessuno può fare quella attività se non appartiene alla corporazione. Gli ordini professionali (come per i medici), i titoli di studio riconosciuti (come per i geometri o gli infermieri), o i semplici "patentini" (come per i taxisti o i commercianti) sono modalità diverse di tutela e riconoscimento del mestiere.
Esistono poi attività umane come il giardinaggio, la cucina, le diete, la cura e l'assistenza, i viaggi, la sartoria, la manutenzione casalinga, le autoriparazioni, le pulizie, che hanno un regime misto: sono portate avanti dalla generalità ed anche da piccoli gruppi specializzati. In genere, se riguardano il soggetto singolo, la cerchia di amici e familiari o conoscenti, si tratta di attività che può fare chiunque, a titolo gratuito o anche dietro compenso. Esse diventano appannaggio di professionisti o di imprese di servizi quando riguardano clientele vaste o bisogni particolari.
La questione si complica se prendiamo in esame le professioni, i mestieri, i servizi e i prodotti immateriali. Che rispondono cioè a bisogni secondari, non primari, e la cui capacità di soddisfare il bisogno è piuttosto soggettiva. L'arte, per esempio. Ogni essere umano può esprimersi col canto, la danza, la pittura, la musica, la recitazione, la scrittura, ma pochi sono quelli che fanno di questa attività un mestiere. Così è per lo sport, il gioco, l'insegnamento, l'educazione, la fotografia e il cinema, Internet: attività svolte da quasi tutti, ma mestieri fatti da minoranze. Qui diventano cruciali: il rapporto fra primarietà e secondarietà dei bisogni, il riconoscimento della capacità di soddisfare un bisogno in modo non imitabile, il consenso sufficientemente esteso. Chi scrive un

diario diventa uno scrittore professionista se abbastanza gente è disposta a spendere soldi (rinunciando a spenderli per una cena o una cravatta o un profumo) per acquistare quel diario, nella convinzione che esso offra qualcosa di molto migliore rispetto al diario della nonna.

2.1- Bisogni primari e bisogni secondari

L'animazione è una professione immateriale. Soddisfa bisogni non primari, non è chiaro se abbia le competenze per soddisfare certi bisogni in esclusiva, e non tutti concordano sul fatto che le sue prestazioni soddisfano qualche bisogno.
Per capire qualcosa di questi problemi occorre spendere due parole sullo scenario. Dagli Anni Settanta (quando il PIL dei paesi occidentali ha raggiunto la soglia dell'abbondanza) l'Occidente è uscito dalla condizione di penuria. Detto in altre parole, la società industriale ha consentito un'accumulazione tale da offrire mediamente a tutti i suoi membri il superamento della soglia di povertà. Questo non significa che non esistono problemi distributivi, tutt'altro. Ma il superamento della soglia di povertà, raggiunto per la prima volta nella Storia dell'umanità, ha creato un immaginario di ricchezza che ha modificato la scala dei bisogni e la differenza classica fra primari e secondari. La differenza classica è quella bene sintetizzata da A. Maslow. Per questo famoso psicologo i bisogni primari sono quelli fisiologici e di sicurezza, i secondari sono quelli di socialità, autonomia e autorealizzazione. Il modello di Maslow mette questi bisogni in una scala gerarchica per la quale il bisogno del gradino superiore viene percepito quando quello del gradino inferiore è sufficientemente soddisfatto. Se uno ha fame, è senza un tetto, non ha abiti, non pensa al domani. Quando uno ha mangiato, trovato un tetto e un vestito pensa al come potrà mangiare, abitare e vestirsi anche domani (sicurezza). Dopo che uno ha mangiato ed ha riempito la dispensa, trovato un alloggio e creato un guardaroba minimo, comincia a pensare di condividere questi beni con i familiari o gli amici (socialità). Soddisfatti i primi tre gradini in modo sufficiente, l'individuo pensa alla libertà, l'autoregolazione, la soddisfazione di bisogni privati e personali. Infine l'individuo cerca di soddisfare il suo bisogno di realizzarsi

esprimendo appieno le sue potenzialità. Naturalmente la gerarchia maslowiana non è a senso unico. I bisogni secondari tornano in ombra ogni qual volta i bisogni primari sono minacciati o peggio, non soddisfatti. Ieri cercavamo amici, libertà e soddisfazioni esistenziali perché avevamo una posizione, un lavoro sicuro, una certa quantità di beni materiali. Oggi, perso il lavoro, svalutata la casa, e azzerato il conto in banca, possiamo tornare ad impegnarci solo nella ricerca del pasto caldo (è questo il percorso degli homeless).
In verità, questa soglia del millennio trova l'Occidente in una situazione di evidente retrocessione: la sicurezza del lavoro ed anche fisica diminuiscono, i prezzi salgono, la svalutazione riprende, l'Europa si è rivelata quella fregatura che molti temevano. Tuttavia i processi sociali sono più lenti della cronaca, e quello che la gente pensa, lo stile di vita che mantiene, i desideri che la muovono è molto più lento a cambiare dei fatti economici. Continuiamo a comportarci come in piena età dell'abbondanza (1975-1995): i giovani rifiutano i lavori scomodi o lontani da casa, le spese per i telefonini sono in aumento, i media insistono con le proposte di prodotti superflui. La crisi per ora viene fatta pagare alla minoranza del 20-30% della popolazione, il che impedisce grandi cambiamenti politici e sociali. Parliamo dunque di oggi come se la situazione fosse simile a quella dell'ultimo quarto di secolo.
Da sempre i mass media hanno cercato di estendere l'area dei bisogni primari e si può dire che il pieno sviluppo dell'industrialesimo si deve appunto all'allargamento dei bisogni, per la soddisfazione dei quali grandi masse hanno accettato di lavorare sempre di più. Per esempio, il bisogno di movimento è diventato primario solo in parallelo con il treno e l'auto. Nell'Ottocento la gente non si spostava quasi mai e non era più infelice di oggi. Discorso analogo vale per l'abbigliamento, l'arredamento, il telefono, la televisione, molti elettrodomestici. Sono comodità indubitabili, ma sono diventati soddisfattori di bisogni considerati primari solo di recente. Per secoli l'umanità ne ha fatto a meno senza grandi sacrifici. Dal dopoguerra, con l'avvicinarsi dell'era dell'abbondanza, il processo di estensione dell'area dei bisogni primari ha subito un'accelerazione, consentendo di parlare di bisogni primari e bisogni indotti. Un abito per stagione è un bisogno primario: un guardaroba con 50

capi di vestiario lo è? Tre pasti al giorno sono un bisogno primario: ma filetto, aragosta, ananas e funghi? La televisione a colori è un bisogno primario? E il telefono? Gli uomini hanno sempre cucinato, ma è da pochi anni che la gente compra cucine complete dai 10 milioni in su. La vacanza può essere considerato un bisogno primario, in quanto necessario riposo del corpo e della mente. Ma le Maldive, o anche solo Rapallo e Livigno, è difficile considerarli luoghi per la soddisfazione di un bisogno primario. Il movimento fisico è un bisogno primario, ma la palestra o l'attrezzatura hi tech per ogni sport amatoriale non possono considerarsi tali.
L'animazione alla sua nascita si fondava su una teoria semplice e chiara. La società industriale avanzata, attraverso i mass media, spingeva l'energìa umana a concentrarsi sull'allargamento dei bisogni primari (materiali), in modo che quella dedicata ai bisogni secondari fosse residuale. Primo, perché i bisogni materiali producevano profitto ad un sistema organizzato per produrre cose. Secondo, perché meno energìa diretta ai bisogni immateriali significava minori possibilità di emancipazione, libertà e cambiamento. Chi è concentrato nel pagamento di pacchi di cambiali, desidera la seconda casa e la terza automobile, smania per una maglietta firmata e non si sente vivo senza un paio di Nike, ha poche risorse (economiche ed energetiche) per dedicarsi a crescere culturalmente, esprimere il suo potenziale, valorizzare tutti i valori non necessari al sistema o addirittura distonici (corpo, fantasia, convivialità, ozio riflessivo, espressività, natura, gioco, gratuità).
Questa manovra di distrazione delle energìe operata dall'industralesimo non era, fino agli Anni Settanta, priva di antagonismi. Per i primi tre quarti del secolo, il patto faustiano della vendita dell'anima in cambio di oggetti trovava resistenze in culture antagoniste (socialismo, comunismo, cattolicesimo, ma anche piccola borghesia calvinista), e pure nelle masse più propense ad abbandonarsi al luccichìo delle merci. Il ventennio 1955-1975 era stato improntato ad una evidente irrequietezza culturale, ad una voglia generalizzata di difendere le persone contro le istituzioni, la libertà contro l'omologazione, le contro-culture contro le culture. Le dimensioni estranee al sistema o addirittura antagoniste, come il corpo, l'immaginazione, l'ambiente, il gioco, le relazioni, l'ozio, l'espressività restavano

vive, anche se magari nell'ombra, come bisogni da soddisfare prima della seconda casa, della terza auto, e dell'abito firmato. E questo non avveniva solo in ristrette élites di idealisti o figli dei fiori, ma in larghe masse di popolazione.
L'animazione aveva dunque un ruolo chiaro ed importante. Aiutare le persone, i gruppi e le comunità a scoprire, valorizzare, espandere i bisogni "repressi o rimossi" dallo slittamento dell'energìa operato dal sistema. Grazie allo stimolo dell'animazione, la massaia poteva scoprire la scrittrice che aveva dimenticato dentro di sé; l'operaio poteva recuperare la socialità assopita dalle otto ore di catena di montaggio; lo studente, costruire il suo sapere invece che soltanto assorbirlo; l'impiegato, recuperare il valore dell'ozio e del gioco; il bambino, valorizzare il potenziale immaginativo che la scuola imbrigliava.

2.2- Il grande equivoco del Welfare

Fu proprio negli Anni Settanta, con le famose Giunte rosse, che accelerò il cammino verso il Welfare State, iniziato in Italia nel 1964 col primo centro-sinistra. Le intenzioni astratte del Welfare State erano lodevoli. In sostanza si trattava di offrire a tutti i cittadini "dalla culla alla tomba" una serie di benefici e servizi di assicurazione, crescita e benessere. L'idea veniva dai conflitti di classe che avevano attraversato tutti i primi tre quarti del secolo: una maggioranza straccione che reclamava una vita migliore contro una minoranza privilegiata. La Scuola Media unica fu il primo segnale forte del nuovo Welfare State all'italiana che iniziava. Tralasciamo qui tutte le critiche già note a quello che subito si tramutò da "Stato del Benessere" a Stato Assistenziale, basato sull'elemosina, i contributi a pioggia, la carità più che sul diritto e su una seria strategìa politico-amministrativa. Sorvoliamo sulla qualità dei servizi pubblici offerti, che, nei rari casi in cui era dignitosa, soffriva della transitorietà e dell'alternanza degli amministratori, dei consulenti e dei funzionari preposti.
La società fu inondata da una cascata di benefici, finanziamenti, sussidi finalizzati a regalare ai cittadini la più vasta gamma possibile di servizi immateriali: dai consultori alla formazione (non solo dell'Obbligo), dalle feste da ballo ai centri giovani, dalla musica ai libri, dai musei alle associazioni sportive private ma

mantenute dai Comuni, dalle ludoteche ai laboratori espressivi, dai viaggi ai soggiorni di vacanza. Il grande equivoco fu che quello che andava benissimo per una società della penuria, era disastroso per la crescente società del benessere. Il Welfare State era stato pensato in un'epoca ed applicato in un'altra, affatto diversa.
La prima iattura fu che mentre il Welfare distribuiva danaro a piene mani e senza alcun controllo relativo ai bisogni reali ed alla qualità delle prestazioni, i cittadini investivano il loro reddito crescente in beni materiali. Dal momento che i bisogni immateriali erano, almeno nominalmente, soddisfatti dallo Stato, i desideri della gente potevano rivolgersi alle magliette firmate. I maggiori benefici del Welfare sono dunque andati al sistema di produzione dei beni materiali. La famiglia che non deve pagare la retta scolastica o i libri, può benissimo comprare per il figlio lo zainetto firmato. Siccome le feste e i concerti sono offerti dal Comune, i giovani possono investire i loro risparmi nell'ultimo modello di moto. Essendo gratuiti i soggiorni di vacanza per minori, è normale che ogni bambino di 8 anni riceva dai genitori anche 2/300 mila lire per le spesucce. La scuola è un Obbligo, quindi si può evadere (nel senso di stare a casa) e i bambini che la frequentano non danno tanto valore ai buoni voti quanto ai walkman, ai motocicli parcheggiati nel cortile, alle tute e alle agende firmate. La formazione permanente e la cultura in genere sono gratuiti, quindi oltre a non vedersi attribuito molto valore e a non essere oggetto di desiderio, consentono di riversare ogni risparmio nell'acquisto di merendine, aperitivi, snacks, magliette, scarpe, jeans, gadgets e altro ciarpame vario. Partecipare ad una società sportiva è senza costi perché tutto grava sui Comuni, quindi perché non spendere i soldi in attrezzature sofisticate e abbigliamento "adatto"? L'integrazione sociale non è più legata al livello culturale, ma al livello dei consumi.
Seconda iattura. Tutti i bisogni immateriali minimi sono soddisfatti dallo Stato o dall'Ente Locale, allora diventa normale cercare soddisfazioni eccentriche altrove, e a pagamento: montagne russe e megafrullatori umani nei luna park, sport estremi, tour nei ristoranti carissimi di "nouvelle cuisine", settimane di finto apprendimento della lingua a Londra, discoteche ultra hi tech, trekking sull'Himalaya. Signore che non hanno mai preso un libro nella biblioteca di quartiere, leggono

"Burda". Giovanotti che non hanno messo piede in un museo cittadino, si estasiano davanti ad una terracotta peruviana. Ragazzetti che delle città d'arte italiane hanno visto solo gli stadi, progettano di andare a vedere la casa di Presley a Memphis.
Terza iattura. Venticinque anni di Welfare non hanno lasciato un'oncia di benessere, al contrario, il malessere sembra aumentato, ma hanno abituato tutti alla passività. Il massimo dell'attivismo civico si esprime in una richiesta scritta di finanziamento. Ora che il Welfare sta morendo, gli italiani sembrano versare in stato catatonico. I desideri sembrano essere spariti, senza parlare dell'energìa per realizzarli.
La quarta iattura riguarda l'animazione. Fino alla metà degli anni Settanta l'animazione era precaria: viveva sul volontariato o su progetti mirati, in un regime semiprivatistico. Doveva individuare dei bisogni reali e soddisfarli davvero, almeno in parte, per sopravvivere. Con l'esplosione del Welfare l'animazione è diventata pubblica, nel senso che è entrata nell'organico degli Enti Locali (Quartieri, biblioteche, Comuni), o è rimasta privata ma del tutto finanziata da settore pubblico. Dal momento che il pubblico finanziava l'animazione, si è gradualmente ridotta al lumicino la domanda privata. Una scuola non fa un progetto animativo coi suoi soldi ed in base ai suoi bisogni: chiede un finanziamento pubblico e realizza quello che il finanziamento impone. Un Comune non realizza un servizio animativo in base a bisogni rilevati e finanziandolo: chiede un finanziamento alla Regione o alla UE e realizza il servizio imposto dall'erogatore. Una Casa di Riposo, ancorché privata, non paga un animatore secondo i bisogni degli utenti: usa l'animazione per rispondere agli standard regionali. Una madre deve fare una festa per il suo bambino: chiede ospitalità al Centro Adolescenti, finanziato dal Comune. Tutto ciò andrebbe anche bene se il "mercato" pubblico avesse un qualche rapporto con la qualità. Invece no. I servizi pubblici hanno rapporti solo con due variabili, una peggiore dell'altra. La prima è quella del risparmio: servizi appaltati al ribasso a cooperative che per sopravvivere devono sfruttare chiunque passi nei dintorni. La seconda è quella dell'affidabilità politica. Non esiste, almeno nel settore sociale, appalto che non sia pilotato in modo da avere un vincitore gradito all'Assessore del momento. Altrove ho spiegato questi meccanismi nel dettaglio (**vedi**).

Conseguenza di tutto ciò? Abbassamento impressionante della qualità dell'animazione.

2.3- Bisogni della Modernità e bisogni dell'Immaterialesimo

L'ultimo quarto del secolo XX e questo scorcio del XXI hanno registrato un progressivo insediamento dell'Evo Immateriale. Altrove (**vedi**) ho cercato di descrivere questo passaggio. Qui basta ricordare in sintesi che si tratta degli anni del neonato world wide web, della sostituzione dello stile funzionalista con quello post-moderno in architettura. Della rivalutazione dell'estetica rispetto all'etica. Del prevalere del lavoro con le idee, i simboli, le persone sul lavoro con le materie prime e le cose. Il bit – unità informativa elementare – ha superato per valore l'atomo, che è l'unità fisica elementare. Anzi, c'è chi afferma da tempo (i fisici quantistici) che l'atomo è a sua volta composto di realtà sub-atomiche più simili a onde di energia (immateriali) che a mattoncini materiali. Quasi che l'immateriale non si dovesse più considerare né sotto né a fianco del materiale, ma come matrice di questo. L'Immaterialesimo arriva sull'onda della raggiunta soglia dell'abbondanza e, malgrado la crisi attuale dove sembra possibile un regresso, ormai sta diventando la matrice culturale primaria della civiltà occidentale. Questo passaggio dall'Industrialesimo, o Modernità, all'Evo Immateriale porta con sé un'evidente modifica dei bisogni sociali aprendo quindi nuove possibili strade all'animazione. Da un certo punto di vista la Modernità è riuscita a dare risposte, sia pure parziali o distorte, ai bisogni che venivano segnalati prima. Abbiamo detto che intorno al periodo 1955-1975 si è registrato un movimento planetario anti-autoritario e anti-istituzionale, partecipativo ed emancipatorio, centrato alla sovranità del singolo rispetto al potere costituito. Queste domande hanno trovato risposte politiche, sindacali, culturali ma anche, in piccola parte, animative. Ricordiamo di queste due decadi lo Statuto dei lavoratori, la scuola dell'Obbligo, gli Organi Collegiali, le Regioni in Italia; il voto ai neri negli USA; il movimento femminista in tutto l'Occidente. Tuttavia con grande abilità il sistema ha trovato modo di riciclarsi ancora una volta facendo slittare i soddisfattori

in modo da ottenere una direzione dell'energìa che fosse funzionale alla sua sopravvivenza, riconversione ed espansione. Prendiamo in esame cinque bisogni che l'animazione segnalava come repressi o rimossi nei primi Anni Settanta, e che sono ancora astrattamente attuali oggi. Per ciascuno di essi vediamo cosa mancava allora, come ha risposto il sistema e cosa manca oggi.

2.3.1- Il corpo: dalla macchina all'organismo

Negli Anni Settanta si segnalava che la società astratta, razionale, dedita al dovere più che al piacere, produttivista, reprimeva o rimuoveva un'istanza essenziale per il benessere dei soggetti: quella del corpo. A questa generale repressione si aggiungeva la repressione tutta maschile al corpo della donna, intesa ancora come fattrice o soddisfattrice (sempre passiva e senza potere) dei bisogni sessuali maschili. Il corpo era inteso, come effettivamente è, una forma visibile di elementi immateriali ma non meno importanti: la sensibilità, i sentimenti, l'intuizione, le emozioni, la commozione. Capacità umane molto legate al corpo, alla sua espressività ed al suo ascolto. Si segnalava anche una generale negazione del corpo come strumento di comunicazione, che avveniva di fronte alla dominanza esclusiva della parola e della logica aristotelica nella cultura dominante. La mimica, la prossemica, le comunicazione non verbale, simbolica, gestuale furono studiate con molta attenzione in quegli anni, dalle scienze umane e sociali. Il sistema si trovava a dover rispondere a questa domanda sociale che montava e che prendeva forme diverse: le comunità giovanili di libero amore, la diffusione della pillola anticoncezionale prima e l'aborto legale poi, l'aumento della pornografia o delle immagini meno castigate sui mass media, la moda della minigonna; la più attenta lettura dei simboli e del corpo del potere (che dal non verbale tradiva molta della sua ipocrisia); la maggiore attenzione all'estetica del corpo con la cosmesi e la moda; l'aumentata libertà espressiva del corpo ricercata col ballo, le scuole di mimo, gli albori del fitness; la proliferazione delle arti marziali e delle religioni orientali; la valorizzazione delle emozioni e di tutte le altre facoltà immateriali del corpo; la ricerca tramite via chimica di stati di coscienza

alterati. Un aiuto a questi passi in avanti verso una rivalutazione del corpo e delle sue espressioni interne ed esterne fu dato da leadership politiche più aperte, dai movimenti femminista e omosessuali, dal teatro e dal cinema, dalla pubblicistica e dai media, e sia pur in parte modesta e locale, dall'animazione di quegli anni. Il rischio che queste correnti di soddisfazione di un bisogno non più a lungo reprimibile, quello del corpo, prendessero una via di fuga anti-produttivista, eversiva, dannosa per il sistema non era del tutto astratto. Furono milioni gli individui che sperimentarono intorno alle questioni del corpo. Se questo bisogno di corpo fosse stato del tutto represso, avrebbe causato una reazione incontrollabile. Il sistema offrì risposte al bisogno naturalmente funzionali alla sua espansione. Il problema fu diviso in 3 parti. Una parte del bisogno di corpo fu tramutata in tabù. Ancora non è chiara l'origine dell'AIDS, né è del tutto chiaro se sia una vera malattia oppure un insieme di sintomi che si sviluppano per con-cause assai diverse da quelle divulgate. La letteratura dissenziente sul tema, ancorché molto prestigiosa e non cialtrona, è stata messa in sordina in tutti questi anni. Certo che il costrutto AIDS-rapporti sessuali è stato un potente fattore di repressione del corpo inteso come fonte di gioia e di libero scambio comunicativo. Se il sistema non l'ha progettato, deve ringraziare la sua fortuna. La campagna AIDS ha fornito oltre vent'anni di repressioni della sessualità agita. A compensazione di questo punto a favore il sistema ha subito offerto la sessualità vista, spiata, analizzata mediante la creazione di una vera industria della pornografia che ha il suo cuore nel cinema, ma rivoli che inondano la pubblicità, gli show televisivi, le copertine dei periodici. Non possiamo concedervi di fare l'amore libero e di gruppo perché troppo pericoloso per il sistema, ma vi regaliamo la possibilità di guardarlo fare, pagando s'intende.
Qualcosa di analogo è avvenuto con le valenze immateriali del corpo: emozioni, intuizione, sentimenti, commozione, sensibilità, sensazioni. Troppo scomode da integrare nel sistema di produzione e consumo, sono state per una parte tabuizzate nella vita quotidiana (questa è l'epoca più "anestetizzata" del secolo). Per un'altra parte sono state delegate allo showbusiness: non mostrate sensibilità e compassione per l'anziano condomino che parcheggia la carrozzina davanti alla porta o per la coppia con bambini che giocano sulle scale, basta che vi commuoviate per le

storie di Beautiful o diate 10 euro a Teleton! L'ultima parte, non piccola, è stata messa sul mercato. Invece di cercare emozioni dal vostro o altrui corpo, venite al luna park, fate uno sport estremo (più emozionante con costoso equipaggiamento), guardate un quiz o un talk show, comprate un CD (carissimo ma originale, please!), acquistate il profumo X, vestite alla moda di Y, bevete il liquore Z. Le emozioni vere sono quelle comprate, non quelle create da soli o in piccoli gruppi. Vuoi sviluppare l'intuizione? Cartomanti, fattucchiere, oroscopi disponibili a pochi (ma quotidiani) soldi. Se cerchi sensazioni da odori, sapori, profumi, colori compra un dolce, un belletto, un poster, una stoffa: insomma compra qualcosa e avrai le tue sensazioni senza sforzi.
Un tabù simile a quello della sessualità, è stato costruito sulla questione droghe, ovvero sulla ricerca di alterazioni sensoriali per via chimica o vegetale. Col proibizionismo il sistema ha preso due piccioni con una sola fava: ha messo un tabù sull'uso di droghe ed ha dato un spinta formidabile al mercato delle droghe (mercato fatto di delinquenti e di operatori della repressione). Naturalmente, un interdetto su tutte le droghe avrebbe prodotto reazioni troppo forti nei consumatori e in una buona parte del sistema produttivo. Così il tabù è stato ristretto alle sole droghe "per giovani". Le droghe tipicamente per adulti (come alcol e fumo) e per massaie (come sonniferi e dimagranti), non solo sono state concesse ma sono anche diventate una buona fetta del budget dell'industria pubblicitaria occidentale.
Una seconda parte dei bisogni del corpo ha dovuto essere soddisfatta, anche perché sostenuta da maggioranze schiaccianti di popolazione: la pillola, l'aborto, l'intangibilità del corpo della donna senza consenso sono fra le migliori rivoluzioni concrete del secolo scorso. Il movimento femminista, non senza fallimenti ed errori, ha ottenuto almeno questi tre successi. Il capolavoro del sistema è stato raggiunto col restante terzo del problema del corpo. Il bisogno corporeo di movimento e di benessere, di estetica e di comunicazione è stato trasformato in salutismo doveroso e in scultura del corpo; in moda-mania e in ossessione per l'artefatto corporeo (dal lifting alle diete alle protesi mammarie ai tatuaggi al piercing); in frequentazione di bolge chiamate discoteche, dove non per caso la parola è esclusa.
Il bisogno del corpo è stato dunque risolto così: in parte è privato (quello della donna), in parte è represso (quello del libero

erotismo e delle droghe giovanili), in gran parte però è mercificato e oggettivizzato. Dicendo mercificato intendiamo che può essere soddisfatto mediante acquisti sul mercato. Le soddisfazioni del corpo ammesse sono quelle ottenute sul mercato legale dei bene e servizi: non quelle ottenute sul mercato illegale (e questo è ovvio), ma nemmeno quelle ottenute gratis dalle relazioni interpersonali (e questo è tragico). E per oggettivizzato intendiamo soddisfatto da risposte "uguali per tutti", slegate dal soggetto, spersonalizzate. Lo spettatore alienato allucina che le emozioni video-indotte siano solo per lui, che il cantante o la star si esibiscano solo per lui, che il servizio sedicente personalizzato voglia dire "su misura per lui", che il profumo Sex consenta so lo a lui di trovare un partner. In verità, le emozioni televisive e le star si sforzano di indurre sensazioni nel maggior numero di utenti; quando i servizi di dichiarano personalizzati significa solo che sono standardizzati come gli altri, ma più costosi; e il profumo Sex perde la sua esclusività appena due soggetti che lo portano cercano di usarne l'appeal con lo stesso partner. Il corpo è diventato una "makkina", da tenere scintillante e con frequente manutenzione, i cui bisogni sono mercificati e oggett ivizzati e del quale alcune soddisfazioni sono private ed altre proibite.
Ecco ottenuti milioni di corpi omologati al sistema, mai pericolosi e con bisogni repressi prima e rimossi col tempo, oppure illusi da soddisfattori surrogati. Cosa manca? Quali biso gni/funzioni del corpo sono assenti da questo quadro?
Il corpo non è una makkina, ma un organismo sociale. Un organismo per realizzarsi e crescere necessita di 3 C: contesto, conoscenza, comunicazione. Un corpo individuale è un organismo nodale di una fitta rete di organismi di pari livello o di livelli inferiore e superiore. Il suo benessere è inestricabilmente legato al benessere dell'intera rete di organismi di cui partecipa. Non si tratta tanto qui di ribadire l'importanza di un ambiente ecologicamente sano, fin tropo ovvia ma insieme foriera di sterili declamazioni ideologiche. Il contesto quotidiano del nostro corpo è costituito da famiglia, scuola, lavoro, cerchia di amici. Quanto il corpo di ognuno, inteso anche nelle sue dimensioni immateriali di sensibilità, sensazioni, sentimenti, emozioni, commozioni e intuizioni, trova soddisfazioni in questi contesti quotidiani? Quanto riconosciamo e facciamo riconoscere questi bisogni corporei dai contesti che attraversiamo?

A cosa ci serve il corpo? A farci camminare sulla terra come una mera protesi dell'anima? Se riuscissimo a infilare la nostra psiche in una macchina informatica, avremmo una diversa qualità umana? Sì alla seconda domanda e no alla prima. Il corpo, oltre a farci sopravvivere in terra, ha due funzioni decisive per il nostro essere umani: conoscere e comunicare. Il corpo è anzi la modalità primaria dell'uomo, come genere umano e come bambino, per conoscere e comunicare. Toccare, annusare, masticare, succhiare, ingoiare, vedere, udire, intuire, sentire (nel senso di sensazioni e sentimenti), percepire, sono state le modalità di conoscenza all'alba dell'umanità e sono ogni giorno i modi usati dal neonato per esplorare il mondo. La conoscenza nasce col corpo e perviene alla mente solo alla fine di un lungo percorso e mai in modo esaustivo. Quanto siamo sensibili, cioè aperti ai sensi, nella vita di ogni giorno? Quanto siamo in contatto coi nostri sensi e ne siamo consapevoli? Quanto possiamo esercitarli e raffinarli? Il corpo è anche sessualità: la forma più alta della conoscenza. Una relazione sessuale è la forma più completa di conoscenza reciproca. Talché risultano ridicole frasi pseudo-educative del tipo "prima conoscetevi e poi fate l'amore". Quando uno dei mezzi di conoscenza profonda, non sufficiente ma necessario, è proprio avere rapporti sessuali completi e ripetuti. Quanto usiamo il corpo nella sua declinazione sessuale per conoscere il potenziale partner e farci conoscere da lui/lei?
Infine la comunicazione. Comunicare non è parlare, ma mettere in comune. L'incontro fra persone è salotto, se non è una penetrazione reciproca. Se non è la frantumazione della forma primitiva dei soggetti che comunicano, e la ricostruzione di forme nuove e diverse, la comunicazione non è che un rumore. E come è possibile frantumarsi, penetrarsi e ricomporsi escludendo il corpo? Non solo intendendo il corpo nei suoi aspetti sessuali, ma anche, come detto sopra. Comunicare significa entrare in una relazione di intimità integrata che comprende la mente, lo spirito e il corpo. Dove il contatto fisico significa calore, vicinanza, contatto, tocco, carezza, bacio, annusamento, sapore, ma anche ascolto, attenzione, intuito, sensibilità e commozione.
Esiste fra gli uomini di oggi un bisogno nascosto e insoddisfatto di corpo, inteso come contesto, conoscenza e comunicazione? Se esiste, l'animazione ha un primo grande compito: farlo emergere alla consapevolezza e stimolarne l'espressione e la soddisfazione.

2.3.2- La socialità: dall'omologazione allo scambio generativo

Uno dei bisogni più sentiti negli Anni Sessanta, era quello della socialità. In coerenza con la Teoria gerarchica dei bisogni di Maslow, si stava uscendo dall'epoca dominata dai bisogni primari che è durata per tutto il tempo della ricostruzione. All'alba del decennio d'oro del secolo le pance erano tornate piene ed il Piano Fanfani stava dando una casa a gran parte degli italiani. Ma in genere tutto l'Occidente stava dimenticando la fame pre e post-bellica. Il sistema era ancora organizzato per costruire, produrre, lavorare, fare il proprio dovere fino in fondo. Il tempo iniziava la sua accelerazione, quella che oggi fa dire a tutti "Mi spiace, ma non ho tempo". Le relazioni sociali sul lavoro erano scoraggiate, e fuori dal lavoro, residuali. Le Relazioni Umane nell'impresa e fuori erano state segnalate come importanti già negli Anni Trenta ma poi la guerra e il dopo-guerra le avevano relegate nell'ombra. Negli Anni Sessanta negli Usa e nei primi anni Settanta in Italia si tornò a parlare di Relazioni Umane nell'impresa, e fuori dall'impresa. Milioni di uomini concentrati sulla ricostruzione e sulla produzione iniziavano a sentire il bisogno di socialità, convivialità e relazioni appaganti. Il più forte fattore di riscoperta delle relazioni fu l'antagonismo: nei gruppuscoli politici come nelle squadre operaie, fra i docenti che volevano cambiare la scuola; nelle comunità cristiane che approfittavano delle novità del Concilio Vaticano II per mettere al centro i loro legami ecclesiali invece che la gerarchia (come l'Isolotto a Firenze); nei gruppi musicali: se prima i miti erano singoli come Presley o Modugno, in quegli anni arrivarono prima i Platters, poi i Beatles e via via migliaia di "complessi", come si diceva allora, anche italiani. Sempre negli anni Sessanta iniziò la contestazione studentesca con la creazione di una miriade di gruppi di attivisti nelle Superiori e nelle Università (processo che culminò, prima del '68, con lo scioglimento dell'UNURI, il Parlamentino degli universitari italiani). Le donne portavano avanti il movimento a partire da piccoli gruppi di "autocoscienza", nei quali solidarietà e socialità erano la base della coscientizzazione. La diffusione di questo movimento socializzante fu tale da colpire quasi tutte le famiglie al loro interno: con le donne ed i figli che si sforzavano di reimpostare

relazioni diverse coi padri, chiamati in un famoso film di M. Bellocchio "padroni".
Tutti questi movimenti rafforzavano e davano risposte al bisogno sempre più diffuso di nuove relazioni interpersonali e sociali. E l'animazione aveva un suo ruolo nel contribuire a questo grande cammino verso una socialità diversa e più soddisfacente.
Il sistema, anche qui non poteva reprimere e basta. D'altra parte, l'eccessiva identificazione fra socialità e cultura antagonista rischiava di collidere con la stabilità e prosperità del sistema. Il sistema doveva assecondare il processo, e insieme ribaltarlo a suo favore. Il che riuscì piuttosto bene. La socialità in fabbrica venne usata dalla Volvo prima e poi via via da tutte le grandi multinazionali (Fiat compresa) per creare le "isole di montaggio" e i "Circoli di Qualità". Nella Chiesa furono per qualche anno tollerate tutte le esperienze di ecclesia conviviale. L'industria musicale si buttò sui complessi. Restava il problema del bisogno di socialità diffusa in ogni piega della società, che per fortuna del sistema fu gradualmente risolto da un mercato delle merci in espansione. Volete la socialità? È semplice, basta che vi identifichiate in un "target" di consumo. Relazione diventò dunque consumare le stesse cose, essere fan della stessa star, tifare la stessa squadra, vestirsi con lo stesso giubbotto. Un gigantesco processo di socializzazione mediata non dalle relazioni né dalle culture, ma dai beni materiali. Sarà un caso, ma è in questo periodo che spariscono le comitive di goliardi (aggregazioni di appartenenza culturale) e compaiono i fans club dei cantanti o i raduni della Due Cavalli. La socialità per consumo è facile. La quota di ingresso non è un faticoso lavoro di scambio e di penetrazione interpersonale, ma uno scontrino ottenibile anche con somme modeste. La socialità per consumo è parziale: stiamo insieme per quel tipo di hobby o interesse, ma per il resto possiamo non avere niente in comune. Quindi non dobbiamo influenzarci a vicenda, né confliggere o negoziare la relazione. La socialità per consumo è riposante. La socialità per consumo è eterodiretta, e questo è ciò che la rende così appetibile al sistema. Il quale ha modo, mediante il controllo dei consumi, dei fans club, dei gruppi di sostenitori, appassionati, collezionisti, di favorire una socialità addomesticata e funzionale. Una tale socialità si fonda anche sulle somiglianze. Si aggregano tutti i tifosi di una squadra, i sostenitori di quella star o politico, gli

amanti del tale oggetto che sono dunque omogenei. In realtà sono diversi per altre variabili, ma il fatto che siano aggregati per una affinità e solo per quella, rende le differenze insignificanti. E raramente si tratta di gruppi di interesse autogestiti, ma di gruppi omogenei gestiti da chi controlla l'interesse aggregante. Il leader di questi gruppi è sempre chi controlla il motivo dell'aggregazione: l'impresa per gli oggetti, la star per i fans club. La società sportiva per lo sport.
Ad aumentare il livello di controllo di questa socialità ci si è messo anche il Welfare State col pullulare di servizi di aggregazione, quasi sempre basati sul principio della "targetizzazione". Spariscono i Centri di Quartiere, le associazioni culturali polivalenti, i club autogestiti nelle cantine, ed al loro posto sorgono ghetti per categoria (tossicodipendenti, disabili, genitori, minori, anziani, giovani) e per classe sociale: raramente i "figli dei dottori" frequentano i Centri di Aggregazione, gli anziani benestanti i Centri Sociali per Anziani, i genitori abbienti gli organi Collegiali o i centri di Tempo per la Famiglia. Quindi spazi ghettizzati e inoltre "controllati" da operatori sociali, anche animatori, a nome e per conto dell'ente pubblico gestore. Dopo oltre 20 anni di queste lungimiranti politiche, eccoci arrivati al terzo millennio con una socialità tragicamente distorta da gruppi poco frequentati, molto omogenei, e controllati da funzionari pubblici. Come consulente di Enti Locali per la creazione di gruppi giovanili, all'interno di progetti di prevenzione primaria, ho registrato decine di casi di vera e propria censura operata da Assistenti Sociali e Assessori, sui giornalini, sulle feste, sulle attività in genere che i giovani cercavano di promuovere. E non di rado i "bracci secolari" della censura erano gli animatori. Ma non è tutto qui. Una socialità deformata come quella descritta si è "spalmata" su tutte le relazioni. Le famiglie sono diventate luoghi di "unità intorno al consumo". Le relazioni sentimentali sono tornate ad essere "di classe" o "di ceto" come nei secoli precedenti. Gradualmente è diventato sempre più raro vedere coppie di persone provenienti da famiglie molto diverse per ceto, cultura e soprattutto consumi. La socialità volatile modellata sul consumo è dilagata anche nelle relazioni amicali, per cui le pluriappartenenze, invece di costituire una ricchezza, hanno preso il colore della totale disappartenenza. Le differenze, invece di costituire la ricchezza delle relazioni ne sono diventate la

minaccia. Oggi la maggioranza vive relazioni sociali superficiali, parziali, provvisorie, in aggregazioni omogenee, nelle quali il conflitto interpersonale, la fatica di un incontro in profondità, il lavoro di adattamento/accettazione reciproca vengono negati. Anzi, considerati con orrore.
Cosa possiamo intendere per socialità? Secondo la psicologia questa dimensione non è un'aggiunta all'individualità, ma un aspetto della sua strutturazione. L'uomo è un animale sociale, nel senso che la sua costruzione psichica dipende dalle relazioni che intesse. Una socialità disfunzionale o distorta implica e produce un'individualità senza benessere. Il concetto di socialità può essere semplificato con quello di legami. Ogni individuo è i suoi legami, la loro qualità e quantità. E per legame intendiamo un contatto che implica influenza reciproca, un'interdipendenza per la quale ogni polo del rapporto dipende in certa misura da tutti gli altri. In un altro modo, possiamo dire che socialità e legami significano appartenenza. Il singolo socializzato si sente parte di un insieme più grande, e questo sentirsi parte lo legittima a interferire sull'insieme, come autorizza l'insieme a interferire su di lui. Questa appartenenza reciprocamente interferente, questa interdipendenza, implica una diversità ed un mutamento. Possiamo influenzarci in quanto diversi, o per le parti diverse che abbiamo, e influenzandoci ci cambiamo almeno un po'. Le relazioni, i legami, la socialità sono caratterizzati da questo circolo generativo: differenza, appartenenza, interdipendenza, influenza, mutamento. Perché generativo? Perché questo tipo di socialità genera sempre nuove forme evolutive e consente la massima varietà antropologica. È sulla base di questi concetti che è nato il tabù dell'incesto. Ed è sulla base di questi che possiamo definire insoddisfacente quella socialità che si fonda sull'omogeneità, l'appartenenza limitata, il rifiuto dell'interdipendenza e quindi del cambiamento evolutivo. Non è necessario che l'individuo appartenga a tutte le potenziali relazioni che la vita gli offre, né che esista una sola esclusiva relazione di appartenenza. La socialità può realizzarsi con uno, pochi o tanti legami, ciò che conta è la loro qualità. Più legami di interdipendenza generativa significa più apertura, più rischio, più varietà, più ricchezza culturale. Nessuna socialità significa asfissia, replicazione, clonazione, conservazione, sterilità.

Esiste oggi qualche individuo insoddisfatto della socialità omologante e che sente il bisogno, sia pure recondito, di una attivazione di legami sociali generativi? Se esiste, l'animazione ha ancora un ruolo.

2.3.3- Il gioco fra evasione ed animazione.

Giocare significa insieme sottomissione e libertà. Il "giogo" è qualcosa che sottomette, e il "gioco" della vita è la sua possibilità di muoversi. Giocare è dunque un'attività libera all'interno di regole. Almeno per gli adulti: i bambini giocano anche senza regole. Regole esistenti, ma anche inventabili. Esistono decine di scacchi con regole diverse. La libertà del gioco sta anche nella possibilità di decidere per consenso le regole. Il gioco è insieme un'attività istituita, ma anche istituibile. Proprio come una relazione, che si può gestire con le regole sociali o con regole che i partners concordano. Il gioco è un'attività gratuita, non ha altro scopo che l'esperienza di farlo. Escludiamo in questa sede i casi di gioco d'azzardo patologico e i giocatori/sportivi per professione, perché non interessano l'animazione. Il gioco è una sospensione della vita, una specie di dimensione parallela che può causare al singolo ripercussioni psicologiche, ma che non ha conseguenze concrete. Il gioco è sempre una simulazione, un fare "come se…", una specie di imitazione della vita. Il gioco è una finzione, se lo guardiamo dal punto di vista della vita concreta, ma le emozioni che fa sperimentare sono le stesse della vita quotidiana. Anzi, spesso sono più forti. L'accanimento con cui competiamo nel gioco è spesso più forte di quello che sperimentiamo nella vita normale. In quanto simulazione e finzione, il gioco consente spazi di libertà inusuali: se possiamo ricostruire il mondo e la storia, tanto vale farlo senza freni all'immaginazione.
Gratuità, simulazione, immaginazione, libertà con regole e libertà di modificare le regole, erano negli Anni Sessanta elementi del tutto estranei alla cultura occidentale dominante. Ma erano anche un bisogno crescente. Fu in quegli anni che la lotta politica assunse anche i toni della festa -prima degli Anni di Piombo-, che si elaborò lo slogan "immaginazione al potere", che la spinta al piacere gratuito iniziò a subentrare al severo calvinismo piccolo-borghese o al rigido moralismo cattolico. Ridiscutere le regole

istituzionali era un'attività sempre più diffusa e il gioco, con la sua apertura alla ridefinizione delle regole, assumeva la funzione di un'utile palestra. A queste tendenze si aggiunsero le riflessioni delle scienze sociali (v. Piaget, Klein, Huizinga, Caillois) sul gioco infantile, cui veniva attribuita una funzione educativa e non più, come suggeriva la cultura dominante, evasiva od oziosa. L'animazione fin dagli inizi fece del gioco la sua arma specifica. E perciò fu protagonista in numerose situazioni: dal gioco per minori e adolescenti, al gioco-festa nei Quartieri e nelle manifestazioni politiche, dal gioco per informare e sensibilizzare al gioco nella didattica. Grande sviluppo ebbe da subito quest'ultimo aspetto. Le istanze ludiche, rafforzate dalle teorie psicopedagogiche sul gioco, dilagarono presto in tutte le situazi oni scolastiche a di formazione degli adulti.
Anche in questo caso, il sistema non poteva semplicemente reprimere il bisogno, con richiami alla serietà e al dovere. La soluzione escogitata fu quella di integrare il gioco nel sistema, addomesticandolo. Cioè prendendo del gioco il mero e superficiale aspetto evasivo. Dalla televisione alla formazione, dai villaggi alle feste urbane, dilagò e divenne industria, un gioco puramente evasivo, rassicurante, ripetitivo. L'operazione si è basata sulla sottrazione di tutti gli elementi non evasivi del gioco: la libertà e la creatività nelle regole, la simulazione, l'immaginazione. Nei villaggi turistici, nelle scuole, nei Centri per adolescenti, nelle discoteche, nei soggiorni di vacanza per minori, nelle attività di formazione per adulti vengono da tre decenni riproposti gli stessi giochi con le stesse modalità becere e ridanciane della tv. Il gioco si è molto diffuso nella cultura dell'Evo Immateriale, ma per lo più come stanca ripetizione, caricatura, sghignazzo forz ato.
Il bisogno di gioco è un bisogno di esperienza coinvolgente e intensa senza conseguenze, è un bisogno di relazione su "terreno neutro". Giocando sperimentiamo noi stessi e nuove relazioni interpersonali o di gruppo, come nella vita, ma con la protezio ne della simulazione, con la distanza derivante dalla sospensione delle conseguenze. La parola chiave è esperienza. Fare esperienza non significa soltanto attraversare un avvenimento, ma farne un'occasione di conoscenza. Talché chi ha esperienza si definis ce esperto. E l'esperto non è colui che era presente in certi momenti della vita, ma colui che ne ha tratto un sapere. Possiamo vivere il gioco in maniera estranea, o superficiale o dall'esterno e questa

non è esperienza. Perché lo sia, occorre che ci appassioniamo, investiamo il massimo dell'energìa emotiva, siamo consapevoli di quanto accade e ci accade, e sappiamo rifletterci sopra. A queste condizioni il gioco è una metafora della vita. Altrimenti è pura evasione, solitamente meno efficace di uno show, della musica, o del giro di barzellette. Non c'è niente di male nell'evasione: solo, non occorre un animatore per essa. Evadere non solo è qualcosa che la gente sa già fare benissimo da sola, ma è la principale preoccupazione dell'intero sistema culturale e produttivo vigente. Se l'animazione collega la sua funzione al gioco evasivo significa che è conclusa la sua storia. Dei bei filmati, un musicista, un'attrice, un comico, un'acrobata, un clown, un gruppo di folclore, un mimo, una ballerina, un cantante, un membro della compagnia che racconta barzellette, dei fumetti o dei periodici, la tv su grande schermo possono essere elementi di distrazione ed evasione assai più potenti e professionali dell'animazione. Come succede nei villaggi, l'animazione che punta alla sola evasione, si riduce ad essere una forma di spettacolo dilettantistico e meno costoso di quelli professionali. Oppure una forma di volontariato, ma estraneo agli utenti. Tutti gli esseri umani sanno giocare e far giocare. Non c'è genitore che non sappia far giocare i figli; non c'è studente che non sappia organizzare un gioco di movimento; non c'è adulto che non sia capace di organizzare una tombola. Se l'animazione vuole esistere, con un ruolo specifico, fra i professionisti dello showbusiness e i semplici esseri umani, deve darne un motivo.

2.3.4- I linguaggi: dalla tecnica all'espressione

La cultura industriale è stata costruita sullo scientismo, la logica verbale, il cognitivismo, il funzionalismo. Inoltre la divisione sociale era stata spinta fino a dividere la maggioranza dei lavoratori produttivi ed un'esigua minoranza di "artisti", autorizzati ad esprimersi con linguaggi non usuali: pittura, scultura, danza, mimo, teatro, disegno, canto. Persino l'artigianato manuale o la sperimentazione culinaria, fino all'Ottocento appannaggio di chiunque, sono diventati lentamente un'esclusiva di ceti professionali. Il tipo di linguaggio ha come causa ed effetto un modo di pensare conseguente. Una società in

cui esiste solo il linguaggio logico-verbale o scientifico-professionale, esclude numerosi aspetti della cultura come la poesia, l'estetica, il movimento, l'immaginazione, i sentimenti in genere che male si prestano ad una descrizione logica pura e semplice. Negli Anni Sessanta dilagò il bisogno che tutti arricchissero la gamma dei linguaggi abituali, perché potessero esprimere non solo le idee ed i ragionamenti, ma anche i sentimenti, le emozioni, le sensazioni, le intuizioni. Questo arricchimento strumentale non aveva solo una funzione espressiva, ma anche di superare le divisioni castali fra "artisti" e "lavoratori". L'accesso a diversi linguaggi poteva aumentare il protagonismo e la sovranità di milioni di persone, che in tal modo si riappropriavano di un potenziale espressivo esistente ma represso. La difficoltà ad accedere a linguaggi diversi da quello logico formale, portava ad una limitazione espressiva e dunque ad una carenza di protagonismo sociale. Gli anni a cavallo fra i Sessanta ed i Settanta videro esperienze di teatro, musica, video, pittura, o anche artigianato e bricolage di tutti per tutti. Corsi e laboratori estesi sugli infiniti linguaggi e le tecniche espressive possibili, offrirono a moltissimi l'opportunità di scoprire un potenziale espressivo ignoto e di attuarlo, gridandolo ai quattro venti. Esprimersi con linguaggi diversi non apparve più come una prerogativa degli artisti, ma come un allargamento delle possibilità alla portata di tutti. L'accento forte era posto sul processo anziché sul prodotto. Non aveva alcuna importanza il risultato dell'azione espressiva che, se sottomesso al pubblico poteva essere svilito dal discrimine artistico/non artistico. Fu chiaro che l'arte non era necessariamente bellezza, ma espressione di emozioni. E che l'arte riconosciuta come tale dipendeva solo dal fatto che le emozioni fossero fatte percepire al cliente dal mercato. I linguaggi "alternativi", nel senso di diversi da quello dominante, non avevano altro scopo che consentire a chi li usava di prendere contatto con tutte le dimensioni di se stesso e di comunicarle a chi condivideva lo stesso momento. Era quindi abituale concludere i laboratori espressivi con un falò dei lavori prodotti. Tantissimi usarono linguaggi espressivi inusuali per tirar fuori (ex-primere) ciò che sentivano, prendendo coscienza della legittimità delle loro emozioni e condividendole coi vicini. E il bisogno di accesso a infinite nuove modalità espressive, aumentava insieme al bisogno di realizzare un potenziale

inesplorato, e di comunicarlo. L'uomo passava dall'essere a "una dimensione" all'essere a "più dimensioni". Naturalmente questo andava contro una società che si basava sull'assegnazione ad ognuno di un posto prescritto, secondo un'architettura ed una gerarchia prefissate ed immobili. Il sistema reagì in modo molto efficace. Non proibì o scoraggiò questo bisogno di linguaggi e di espressività, ma lo rese funzionale. Il modo usato fu quello di privilegiare l'aspetto tecnico dei linguaggi, e renderli un "prodotto". I laboratori si trasformarono in corsi, nei quali l'apprendimento della tecnica dominava sull'aspetto espressivo. I risultati dei corsi non furono più bruciati, ma messi in mostra, e sottoposti al giudizio pubblico come prodotti. I linguaggi smisero di servire come espressione, e diventarono un prodotto tecnico da esporre al pubblico.
Il prevalere della tecnica, mise al centro la regola e l'esperto. Non bastava più esprimersi, occorreva farlo "secondo le regole" e con risultati degni del giudizio pubblico. L'elenco delle conseguenze tragicomiche di questo slittamento è infinito. Il primario di un ospedale oncologico per bambini strappa dal muro i disegni dei piccoli perché contrari al decoro dei muri bianchi. Il primario di un ospizio per disabili mentali strappa dall'atrio un collage sulla primavera fatto da pazienti cronici perché "non si vede che è una primavera". Un insegnante corregge i lavori dei bambini, "sennò cosa penseranno i genitori che verranno alla mostra". Un'intera comunità di un minuscolo paese cade in isteria perché un gruppo di adolescenti locali hanno fatto dei video critici sul paese. Un animatore istruisce dei bambini delle elementari a mettere in scena un brano di G.B. Show, con le "esatte parole e costumi" indicate dall'autore. Un Centro di Quartiere è sequestrato da giovani che vogliono "smettere di fare drammatizzazione" e imparare a fare gli attori. Tutto questo è avvenuto dagli Ottanta a ieri ed è solo un piccolissimo campionario dell'animazione espressiva considerata come tecnica e prodotto.
In questi vent'anni è stato un pullulare di manuali tecnici, corsi e corsetti, sedicenti esperti su "come si fa…". Raramente si è parlato di "a cosa serve" o "in quale contesto si usa". O ancora "perché si fa…". La tecne ha il carattere dell'astrazione e si presenta come esente dal fardello di definire gli scopi che ha. Ora, l'assenza di scopi non è neutralità, ma insignificanza o manipolazione. Se una pratica asserisce di non avere scopi

mente, oppure è del tutto priva di senso. La tecnicizzazione dei linguaggi espressivi ha uno scopo preciso, benché non dichiarato. Quello di coartare, limitare, domare l'espressione e con essa la sua fonte, cioè il soggetto. Coloro che dichiarano di fare animazione + qualche tecnica, non sono animatori. A volte sono bravi insegnanti/addestratori, più spesso sono tecnici di serie B. Comunque mai animatori, perché per l'animatore la tecnica espressiva è solo un mezzo e nemmeno tanto importante, dell'espressività condivisa. Le tecniche di animazione non sono quelle relative ai linguaggi, ma semmai quelle relative alla stimolazione dell'espressione condivisa. Per chi vuole usare l'animazione teatrale, sapere come si imposta la voce è irrilevante, mentre è indispensabile sapere come si coinvolge un utente nel fingersi qualcun altro.
Nello slittamento dei linguaggi espressivi in tecniche di produzione il sistema non ha dovuto faticare. Da una parte è bastato attirare l'animazione nei servizi pubblici, creando quindi il vincolo del committente. L'animatore dice che i disegni devono essere fatti bene, perché li veda la Preside, o l'Assessore. Dall'altra è bastato lasciare l'animazione e la formazione degli animatori a giovani incompetenti e impreparati. Quando la Regione Lombardia uccise i corsi per animatori dell'AIATEL, li affidò all'Enaip (una potenza della formazione professionale). L'Enaip di una provincia lombarda, dovendo attivare corsi su qualcosa di cui non sapeva nulla, ha ingaggiato due nostri allievi che stavano ancora finendo il primo anno del biennio, ed affidò ad uno la direzione e all'altro un insegnamento. Che animatori saranno diventati gli allievi di quel corso? Oppure è bastato lasciare l'animazione e la formazione degli animatori a professionisti semi-falliti che si sono riciclati, per sopravvivere. La scena animativa dello scorcio di secolo è invasa da attori che nessuna compagnia ha mai ingaggiato, pittori e disegnatori o grafici non abbastanza bravi per un posto in azienda, sportivi di squadre minori dalla carriera mai iniziata. Non all'altezza di farsi chiamare insegnanti, docenti o istruttori, artisti o atleti, si sono definiti animatori.
L'animazione oggi, probabilmente, non è più in grado di rispondere al bisogno di espressività, ammesso che esista, attraverso i linguaggi espressivi. La loro natura di tecnica-prodotto è ormai così determinata da rendere impossibile un loro uso animativo. Oggi il ricorso a linguaggi espressivi ottiene il solo

risultato di aumentare anziché ridurre le difese dal cambiamento. La situazione dell'animazione è così compromessa che occorre ripartire da un punto più arretrato: stimolare le persone sull'esistenza di un bisogno di espressione. Molti sono coloro che pensano di non avere alcunché da esprimere, perché il loro potenziale è talmente sepolto da non essere percepibile. Coloro che hanno invece la sensazione di avere un bisogno inesplorato di espressione, sono bloccati dalla paura: cosa accadrà di loro se tireranno fuori quello che hanno dentro? Nel migliore dei casi è in agguato la solitudine, nel peggiore la repressione. Sono recentissimi i casi di licenziamento, indagini, arresto per opinioni non ortodosse.

2.3.5- Azione non dichiarazioni

L'animazione è anzitutto un'azione, un fare, una pratica. E non solo per l'animatore, anche per l'utente. L'animazione non predica, non declama, non indottrina, non educa. Semmai l'animazione confonde, critica, mette in dubbio. Animare significa stimolare l'inespresso ad emergere, facilitare l'attuazione del potenziale, spingere il singolare verso il plurale. O, come mi ha detto una volta E. Limbos, "illuminare un tratto di bosco con una pila, perché il gruppo scelga il percorso liberamente, ma sapendo cosa troverà cinque metri più avanti". Per fare tutto ciò è necessario occuparsi dell'invisibile più che del visibile, dell'ignoto e non del noto, dell'incerto invece che del certo: questo rende l'animazione qualcosa di incompatibile con ogni forma di istituzione e di potere. L'animazione non si chiede come si deve fare una cosa, ma quanti modi ci sono per farla. L'esistente è inutile per l'animatore, che ha ragione d'essere solo per interessarsi del potenziale. Magari l'esistente va bene, ma potrebbero esserci realtà potenziali più soddisfacenti per i miei utenti. Ci sono altri mille mestieri e professioni che si occupano con competenza dell'esistente: artisti, psicologi, assistenti sociali, educatori, preti, volontari, storici, scienziati. All'animatore, conoscere la realtà come è serve solo per progettare le cose da non fare: a lui interessa la realtà come potrebbe essere. Un animatore non si chiede mai cosa ha fatto o sta facendo una

persona, ma cosa potrebbe fare. Possiamo dire che l'animatore si occupa dei futuri possibili dei suoi utenti.
Il primo passo è aiutare l'utente a percepire la libertà e l'indeterminazione, l'infinità dei possibili. Chi pensa che non ci sono spazi, chi vuole che domani sia come oggi, chi crede di avere raggiunto il punto d'arrivo e di non avere altro da fare, non deve avvicinare un animatore. L'animatore farà di tutto perché l'utente rimetta in moto la sua storia; perché percepisca un potenziale, un possibile ed un potere di realizzarlo; perché si convinca che c'é sempre la libertà (e la responsabilità) di un altrove, anche se nessuno sa dove e come sia. Il secondo passo dell'animazione è lavorare, animatore ed utente insieme, su questa rivelazione, per identificarla, definirla, illuminarla. Il carattere di questo potenziale, la direzione più promettente del possibile, l'ampiezza del potere realistico sono i temi da esplorare nel secondo passo. Il terzo passo è agire. Sperimentare per passi o simulare, assaggiare, annusare, costruire ponti, sondare il nuovo territorio è la parte più concreta del lavoro dell'utente che l'animatore cerca di facilitare. Quando ciò è avvenuto, l'animazione è finita: può diventare formazione, educazione, terapia, oppure concretamente, cambiamento di un aspetto della vita. L'animazione non è una pratica perpetua, ma occasionale o intermittente. È un fare che fa fare, non è un sussidio ortopedico o peggio un evento ottico. Non aiuta, non mostra, non indica, non prescrive, ma stimola, provoca, spinge, attira, invita, seduce, sfida, suggerisce, dubita e contraddice.
Il peggior nemico dell'animatore è l'accontentamento, suo e dell'utente. Quando entrambi sono contenti, soddisfatti, pacificati, l'animazione è finita. Dove esiste soddisfazione non esiste animazione. L'animazione può essere una costruzione turbolenta, un lampo, un terremoto, uno stupore, una crisi, un'esaltazione, un dubbio, ma mai un'anestetica soddisfazione. L'agguato della soddisfazione riguarda l'animatore (sono soddisfatto) e gli utenti (sono contenti), ed in questi anni ha alimentato l'allucinazione che l'animazione servisse ad altro che a mantenere le famiglie degli animatori. All'utente che vuole solo essere contento basta dare un pallone a 8 anni, una discoteca a 17, un possibile partner a 25, una cena a 45 e un po' di ascolto dopo i 50. L'animazione può servire solo all'utente che vuole essere libero e realizzato. Non si tratta di questioni ideologiche, di illusioni, o di dichiarazioni di

intenti ma di verifiche e test di realtà: la volontà di migliorare la propria vita e l'avvio del cammino per farlo, sono eventi facilmente osservabili. Si vede dai comportamenti concreti dell'utente, se l'animazione funziona o no. La domanda da farsi non è come stanno gli utenti o cosa dicono: ma, cosa fanno? Quali comportamenti mettono in atto rispetto a prima che l'animatore intervenisse? E parliamo di comportamenti di vita, non dell'acquisizione della tecnica dell'origami. L'origami come il teatro o il merletto possono essere tecniche di animazione se attraverso di loro la vita dell'utente inizia a cambiare.
Qualcuno potrebbe dire che molte delle prerogative descritte per l'animatore possono valere anche per altre professioni, se intese un po' in senso lato. Questo è giusto. L'animatore in fondo può essere definito un operatore del benessere, se con tale termine intendiamo uno stato di consapevolezza, libertà e autorealizzazione. E come tale non fa nulla di diverso da quello che possono fare altre professioni. Ma le professioni non si distinguono per i fini che hanno, bensì per gli strumenti che usano. È animatore chi cerca di svolgere i compiti che ho descritto sopra utilizzando in modo professionale gli strumenti specifici dell'animazione: quelli del far fare, far divertire, far esprimere. L'avvocato impugna il codice, il medico lo stetoscopio, l'insegnante il libro, il cuoco la forchetta, la segretaria il computer, e l'animatore? Questa strana figura sospesa fra l'estinzione e la rinascita non può che impugnare 3 simboli, e tutti insieme: due braccia, una lampadina, e uno scrigno pieno di gioielli. Le braccia come simboli del fare concreto, del costruire, del praticare. La lampadina come simbolo della sorpresa, dell'illuminazione, dell'energìa. Lo scrigno come simbolo del ritrovamento, del tirar fuori, del tesoro sepolto. Se l'animatore non usa queste tre categorie di tecniche, secondo un metodo professionale (cioè progettando e verificando), non è un animatore.

2.3.6- Bisogno di potere e di senso

In ultima analisi, la questione centrale posta negli Anni Sessanta fu quella di una più concreta democratizzazione dell'Occidente. Le esperienze dei totalitarismi europei, instaurati senza armi e supportati dal consenso delle maggioranze, avevano messo in

luce le debolezze della democrazia parlamentare rappresentativa e comunque la sua inadeguatezza a tutelare l'effettiva sovranità popolare. La possibilità di eleggere ogni 5 anni dei rappresentanti al Parlamento non garantiva la sovranità dei senza-potere: le donne e i giovani all'interno della famiglia; gli allievi nella scuola; i lavoratori nei posti di lavoro; i cittadini nei confronti delle amministrazioni; i cattolici nelle Parrocchie. L'autoritarismo dei padri, dei docenti, dei dirigenti e degli imprenditori, dei burocrati, dei politici, della gerarchia cattolica permaneva nel dopoguerra con gli stessi caratteri dell'epoca prebellica, malgrado la vittoria della democrazia politica sui totalitarismi. Fu solo col 1969 che il movimento di emancipazione assunse un taglio essenzialmente economicista, sotto la leadership del pensiero marxista. Fino ad allora il bisogno principale non fu la redistribuzione della ricchezza, ma la partecipazione al potere. Quella che saliva dalle grida di Dolci e don Milani, dalle cantine torinesi come dalle foreste brasiliane, dai campus californiani come dalle canzoni di Dylan e dei Beatles, dai gruppi femministi ed omosessuali come dalle comunità parrocchiali, era una domanda di emancipazione, di libertà e di sovranità. Se la democrazia era il "governo del popolo", come mai in tutti gli spazi della vita quotidiana le decisioni erano prese da capi bianchi, maschi, eterosessuali? Come mai le organizzazioni e le istituzioni non prevedevano alcun meccanismo di partecipazione, coinvolgimento, autoregolazione da parte di tutti i singoli soggetti? Non solo queste organizzazioni rifiutavano la parola a tutti coloro che non erano ai vertici, ma erano modellate sui bisogni dei detentori del potere anziché di tutti i membri. I tempi, gli spazi, i ruoli, le attività nelle famiglie erano decisi dai padri e modellati sulle loro esigenze. Nelle scuole erano decisi dai burocrati ministeriali, dai dirigenti locali, dai docenti e mai dagli allievi. Nelle imprese tutto si decideva nelle stanze ovattate del top management, o tutt'al più nelle contrattazioni fra élites aziendali e sindacali. Nelle città i Cittadini erano nella condizione di sudditi delle amministrazioni locali. Nella Chiesa, malgrado le dichiarazioni del Concilio Vaticano II mettessero al centro la comunità ecclesiale e la persona, persisteva il dominio della gerarchia. La domanda di potere e di senso condiviso montò fortissima per tutta la decade a cavallo dei Sessanta e il sistema reagì in due modi per addomesticarla. Il primo fu quello della redistribuzione verso il basso del modello

rappresentativo: Organi Collegiali nella scuola; Quartieri, Circoscrizioni, Zone amministrative nelle città; più frequente ricorso alle assemblee nei posti di lavoro; istituzione delle Regioni, dei mitici CSZ (Comitati Sanitari di Zona), dei Consigli pastorali. Sulle prime queste risposte sembrarono positive, ma in breve fu chiaro che esse avevano il solo effetto di produrre più burocrazia e dunque più servitù, e che al massimo contribuivano ad un allargamento del ceto politico e della casta dei managers (maneggioni) del potere. Il secondo tipo di reazione del sistema fu messo in atto dalle gerarchie con una sorta di riflesso condizionato. Invece di aprire un dialogo, anche conflittuale, con chi chiedeva più voce, più condivisione, più valore e potere, i "capi" semplicemente sparirono. Di fronte ai conflitti familiari i padri si diedero al calcio o diventarono "amici" dei figli e delle mogli. Di fronte alla domanda di partecipazione degli allievi i professori e i dirigenti scolastici abdicarono alle loro responsabilità, trovandosi un secondo mestiere, accettando il "6 politico", o chiudendosi dietro le trincee delle cattedre e degli uffici sbarrati. I capi delle imprese e i detentori del potere burocratico, invece di impegnarsi nel riprogettare le organizzazioni, si sindacalizzarono sul modello dei minatori e dei metalmeccanici, mistificando così la sostanza del loro potere. I politici e gli amministratori locali abbandonarono la politica e assunsero i panni dei grandi elemosinieri tacitando il dissenso e il bisogno di partecipazione con una pioggia di finanziamenti a pioggia. Le comunità ecclesiali furono cloroformizzate prima con qualche riduzione in stato laicale di preti scomodi, poi con la burocratizzazione. Insomma, il bisogno di potere e senso partecipati, trovò come risposte meno potere e meno partecipazione. Ma questo non avvenne per repressione, se non occasionalmente, bensì mediante dispositivi formali e la sottrazione al confronto. Un grande aiuto al sistema, in questa operazione di anestesia sociale, provenne dagli Anni di Piombo degli Anni Settanta. Attentati, sparatorie, violenze di ogni genere servirono oggettivamente a giustificare le gerarchie nelle loro abdicazioni e la gente comune nel lasciar perdere. Era ovvio che la richiesta montante di potere e senso partecipati poteva essere evasa al prezzo di forti conflitti e radicali cambiamenti. Il potere e il non potere trovarono nel terrorismo un grande alibi per non affrontare questo percorso. La crescita, l'espansione, l'autonomia

che i singoli chiedevano aveva come scopo finale una condizione di cittadinanza più sovrana: rivelatasi impossibile quest'ultima, hanno perso di valore anche le prime. L'animazione è nata per aiutare le persone ad allargare il diametro del potere sulle loro esistenze, mediante il gioco, la socialità, il ricorso a linguaggi inusuali, la creatività, la rivalutazione del corpo. Il senso della vita e della storia dati dalla cultura dominante furono messi in discussione nel dopoguerra e molti chiedevano la possibilità di partecipare alla costruzione di un senso diverso. Per questo, molti cercarono di espandere le loro competenze umane, e l'animazione stimolava e favoriva questo processo evolutivo. L'animazione insomma è nata per aiutare le persone ad aumentare il potere sulla loro vita e sulla costruzione di un senso condiviso. Una missione che oggi sarebbe più che mai indispensabile. Sarebbe, perché ad opporsi a questo sta un intero Occidente, in cui un'élite di potere punta al regime imperiale e una folla di sudditi sembr a rassegnata al grande sonno.

Terzo Capitolo

CRITICA DELL'ANIMAZIONE TURISTICA

Prendiamo in esame l'animazione turistica per il motivo che oggi sembra essere il comparto dell'animazione più affollato. Inoltre è un settore lavorativo paradigmatico perché è in parte privato, in parte pubblico, in parte privato sociale. L'aspetto più noto dell'animazione turistica è quello dei villaggi, dei centri turistici, degli alberghi. Questi sono gli ambiti più reclamizzati. Non passa primavera senza che i principali quotidiani e rotocalchi non espongano una foto di gruppo con facce sorridenti, corpi asciutti e con la dicitura "Fai l'animatore per noi". In verità il comparto turistico-vacanziero comprende una quantità di sotto-settori meno pubblicizzati ma per certi versi più significativi. Esiste una parte pubblica dell'animazione turistica, che in genere è gestita dagli Enti Locali. I quali inviano categorie di cittadini, a prezzi sovvenzionati, in settimane bianche, azzurre, d'arte, ecc. oppure che sostengono l'impresa turistica locale con servizi territoriali per gli ospiti: in entrambi i casi sono spesso presenti figure di animatori. A volte questi servizi sono gestiti da pro loco o aziende per il turismo, che a loro volta si avvalgono di animatori. Il terzo settore è quello privato ma sociale. Esso comprende tutte le strutture e le iniziative turistiche e di vacanza della Chiesa, dei sindacati o delle imprese, delle organizzazioni non profit in genere; oppure le realtà naturalistiche, ecologiche e ambientali di proprietà pubblica ma affidate ad associazioni e cooperative. Il carattere di questo sotto-settore del turismo è di essere assistito da fondi pubblici, e/o di essere dichiaratamente orientato a qualche finalità sociale. Se il settore dell'animazione turistica privata è il più appariscente, in termini di peso occupazionale ed economico è il settore privato-sociale quello più importante. L'animazione turistica, ovunque venga svolta, è un comparto importante per l'ampiezza dell'utenza e per la disponibilità di tempo. Gli animatori impiegati a vario titolo nel comparto turistico

non sono meno di 40/50.000. Il soggetto in vacanza dispone praticamente dell'intera giornata a sua discrezione, è libero dal peso dei doveri e delle preoccupazioni quotidiane, ha una più aperta disposizione psicologica alla novità ed alla socialità.

3.1- Industria e sfruttamento

Il settore turistico è forse la prima industria italiana, per fatturato e per numero di addetti. Il turismo è il nostro petrolio. Inoltre il turismo è per sua natura un'industria "pulita", senza macchinari o grandi inquinamenti. Ha molti caratteri dell'Immaterialesimo perché non produce oggetti ma fornisce servizi estetici, salutistici, culturali, sociali. Ciononostante la sua organizzazione non è diversa da quelle delle industrie di inizio secolo. Fortemente autoritaria e gerarchizzata, poco sindacalizzata, molto avvantaggiata dal ricorso a lavoro precario e sottopagato, lontana dai riflettori della pubblica opinione, pesantemente centrata sullo sfruttamento di risorse locali. Quest'ultimo aspetto è piuttosto trascurato. L'industria turistica è un'industria estrattiva. Non vende beni di trasformazione, non vende servizi autoprodotti, produce servizi accessori e parassitari dell'ambiente e di fatto "vende" quest'ultimo. Cioè vende qualcosa che non compra e paga pochissimo. Come le industrie estrattive di petrolio, diamanti, carbone, l'industria turistica spesso arriva, sfrutta e, una volta esaurito il giacimento, parte. Il primo problema in tutto ciò è che raramente è la comunità locale ad estrarre la ricchezza mineraria o turistica: per solito è qualcuno di estraneo ad avere i capitali o il know how sufficiente a creare l'impresa estrattiva. L'industria turistica, come quella estrattiva, assume quasi sempre un carattere coloniale. Il suo arrivo provoca un ingente numero di problemi locali: i costi immobiliari e dei beni di consumo lievitano, inquinamento e traffico aumentano, si richiedono al territorio spese aggiuntive per l'urbanizzazione, vengono attaccati i costumi locali, si rafforza l'élite locale dominante. I benefici si riducono a tre: le tasse (in genere basse perché altrimenti il capitale non arriva), l'occupazione, la crescita dell'indotto (imprese locali di subforniture, acquisti di materiali e attrezzature, consumi di operatori ed ospiti sul posto). Ebbene, peggio dell'industria estrattiva (già piuttosto malvista), quella turistica fa ogni sforzo

per sottrarre al territorio ospitante sia il beneficio occupazionale sia quello dell'indotto. Molte sono le imprese turistiche che limitano la manodopera locale ai piani bassi della gerarchia con la scusante che non ci sono operatori qualificati. In particolare, gli animatori sono raramente locali. Circa l'indotto, oltre al fatto che spesso sono le grandi imprese metropolitane a fornire materiali e forniture, proprio gli animatori sono fortemente "consigliati" di fare ogni sforzo perché il turista spenda fino all'ultima lira "dentro" il centro vacanza.

La stagionalità è un altro punto dolente dell'industria turistica. Da anni si parla di organizzare il territorio per allungare le stagioni. Malgrado ciò, anche località molto attrezzate, fino alla metà di giugno, quando arriva la metà di settembre, presentano servizi chiusi e negozi sbarrati, senza parlare del deserto culturale. Siccome questo fenomeno è ormai cronico, qualche Governo avrebbe potuto pensare a sistemi di tutela dell'occupazione. Non imponendo alle imprese turistiche di pagare stipendi tutto l'anno, ma organizzando azioni che favorissero l'impiego annuale magari dislocando le risorse nei diversi comparti affini. I sindacati e molte Regioni nonché agenzie statali hanno ricevuto per anni proposte dell'AIATEL per il superamento di questo problema. Un animatore turistico, una volta preparato ad essere non solo turistico ma polivalente, potrebbe lavorare tre mesi in una struttura ricettiva e altri nove in una per anziani, o in una biblioteca locale; oppure altri sei mesi in una scuola, e tre mesi presso un Comune. Questo non è mai stato fatto. Al contrario si è perseguita la politica dell'iper-settorializzazione creando animatori turistici per i tre mesi estivi; animatori culturali per un progetto annuale; animatori di sviluppo per un finanziamento triennale della UE; animatori sportivi per i weekend; animatori espressivi per il carnevale; animatori di soggiorni per anziani per un mese di turni di settimane bianche. Tutti stagionali, provvisori e precari. Oltre a ciò, sottopagati. Sono ancora rari i casi in cui un animatore guadagna quanto un cameriere, la maggioranza è pagata con una sorta di "argent de poche" anche nelle imprese, e moltissimi (specie nel privato sociale) con una cena ed una pacca sulla spalla.

In conclusione, non è un caso che la categoria degli animatori turistici sia tanto arretrata: per solito "immigrata", stagionale o anche mensile, quindi poco sindacalizzata, quindi sotto-retribuita,

dunque usata per funzioni improprie, ed infine per nulla interessata a diventare professione o categoria.

3.2.- L'animatore turistico come avamposto coloniale

Se l'impresa turistica assomiglia ad un'impresa colonizzatrice, l'animatore è spesso un agente coloniale. Frotte di sedicenti animatori veneti e lombardi partono per Cuba o la Tunisia, in Centri vacanze "per italiani", dove si mangiano spaghetti e si balla con la musica dei Pooh. Ma altrettanti piemontesi e friulani partono per strutture ricettive calabresi, siciliane o pugliesi, dove evidentemente scarseggia la figura dell'animatore. Non importa affatto che l'animatore conosca alcunché del territorio in cui andrà, perché tanto non lo vedrà neppure. Il centro vacanze è organizzato con un'architettura e un'urbanistica praticamente uguale da Dusseldorf a Tahiti, per cui non è raro trovare fra i panorami della Sicilia barocca dei bei palazzoni in puro stile Cusano Milanino, solo meno alti. I centri vacanze sono perlopiù rigorosamente appartati e chiusi. Ufficialmente i cancelli sono giustificati dalla volontà di evitare l'accesso di estranei, ma nessuno fa notare che di fatto scoraggiano l'uscita dei turisti. L'animatore è il primo responsabile della reclusione degli ospiti. Deve organizzare attività che trattengano il turista, e nei casi di uscite guidate deve fare tappa solo nei punti commerciali "affiliati". Spesso per oliare il meccanismo, l'animatore percepis ce una percentuale sulle vendite di souvenirs in modo che sia evitata una eccessiva autonomia del turista. Le musiche, i giochi, i cibi sono rigorosamente ispirati ai paesi di provenienza degli ospiti, come avveniva per le industrie coloniali timorose di c ontaminarsi troppo con gli usi locali. A rafforzare l'effetto colonia si aggiunge il fattore linguistico. Comitive di turisti, clienti di villaggi, gruppi di escursionisti devono essere rigorosamente accompagnati, animati e serviti da operatori che parlino la loro lingua, mai la lingua locale. Per cui in Sardegna si trovano animatori lombardi che parlano almeno l'inglese, ma meglio il tedesco. I costumi e la cultura locali in genere vengono ammessi sotto forma di serata dedicata al "balletto folcloristico l ocale": e qui siamo spesso alla farsa. Nei casi migliori un gruppo di giovani ragionieri e commesse locali, che di giorno vestono jeans e usano il laptop, si

travestono da antenati e cantano ballando i ritmi insegnati dalle nonne. Nei casi peggiori, gli animatori di Luino e Gallarate si travestono col basco ed il gilet di velluto e cantano, in italo-tedesco, i più noti motivi del repertorio calabro-siciliano. Non pensiamo che questo avviene solo nelle strutture ricettive profit. Non esiste praticamente bambino di un soggiorno di vacanza gestito dal sindacato (tramite i Dopolavoro) che sappia dove sta passando le ferie. La residenza è un pezzo del Paese di provenienza magicamente trasportato in un bosco o in riva al mare: architettura, linguaggio, cibi, passatempi non hanno alcun legame col territorio. I bambini del posto sono marziani. Non credo si possa registrare, in anni di esperienze, un solo rapporto nato fra un anziano trascinato in qualche settimana azzurra a Chiavari, e un abitante di Chiavari. Che si tratti di bambini o di anziani, di strutture profit o di organizzazioni sociali, la logica è sempre quella coloniale: andare, consumare, tornare. E l'animatore è l'agente gentile (il G. O., appunto) dell'operazione.

3.3- L'animatore turistico come giullare

L'animatore turistico deve essere sghignazzante. Risate, battutacce, pacche sulle spalle: i peggiori si buttano subito sul "tu", da camerata. Nessuno gli ha mai detto che un'eccessiva cordialità, oltre che fastidiosa, crea sospetti. Il fatto è che lui è lì per allietare le tue vacanze. È pagato per fare frizzi e lazzi che piacciano al re, e tu, se vuoi stare alla tavolata del Signore, devi fingere di divertirti. Lo strumentario principe è fatto di agghiaccianti barzellette di matrice militare, scherzi e giochi che si facevano all'Oratorio quando don Bosco sperimentava, sorrisi ed abbracci da paresi. C'è una doppia natura in questo ruolo del giullare. Da una parte lui serve per creare un clima di eccitazione, allegrìa, sghignazzo; dall'altra però tu servi al suo narcisismo: essere sulla scena gratifica e compensa delle miserande condizioni di lavoro. Per alcune ragazzine o Bovary della bassa lombarda e danese, il giullare ha l'appeal dello show business, e quindi non di rado ci scappa anche l'avventuretta clandestina. La sottomissione del giullare schiamazzante si alterna in certi casi con lo scintillante alone del divetto/a, ma anche per i meno prestanti c'è una consolazione. Gli orari e le regole da seguire, per

vivere una vacanza e divertirsi veramente, sono di tipo militare. Ed è con una sorta di compiaciuto sadismo che nei primi giorni della vacanza, l'animatore ragguaglia i clienti. La scena è da Ufficiale e gentiluomo, con l'animatore al posto del sergente. La makkina vacanza è oliata come e più di una fabbrica fordista, ed il turista non è il fruitore ma l'operaio. Il cliente smarrito viene a sapere presto che giovedì si prevede una "cammellata nel deserto" alle ore 6 del mattino; venerdì dalle 14 alle 16 il giro dei negozi di souvenir; colazione, pranzo e cena sono a buffet dalle alle (e se tardi trovi solo avanzi); per giocare a tennis basta fare domanda, e la coda si apre e si chiude due giorni prima dalle 8,45 alle 8.50; per fare ginnastica occorre passare la visita medica, ovviamente su prenotazione. Finita questa baldoria penitenziaria, l'animatore ritorna a sganasciarsi e darti pacche sulle spalle. Si mette una collana hawaiana e sale sul palco a schitarrare l'ultimo successo estivo. L'edizione "sociale" di questo siparietto è più dolce ma non meno ferrea. I bambini in "colonia" seguono un orario da caserma, e "devono" partecipare alla grandiose attività parascolastiche messe in piedi dagli animatori e programmate ora per ora. Gli anziani in vacanza azzurra o in pellegrinaggio dissipano le ultime energie per accondiscendere agli inviti imperativi dell'animatore, che deve seguire il ruolino di marcia previsto nel depliant comunale: il rischio è essere dimenticati in un'Autogrill. I malcapitati dei campeggi sindacali si accorgono presto che la gestione è più teutonica che sul posto di lavoro: qui la competizione si estende all'uso dei bagni, e il "silenzio" viene suonato da un orologio atomico, onde evitare imprecisioni e ritardi.

L'animatore, questo giullare, buontempone e un po' sadico, è considerato dalla dirigenza dell'organizzazione turistica come tale. Qualcosa di necessario quanto fastidioso, che si può strapazzare ma che a volte è anche arguto, che allieta e costa poco, che a richiesta fa l'imitazione di Aldo, Giovanni e Giacomo che fanno l'imitazione del cammello, ma che a tempo debito può anche essere usato per le pulizie, lo sbarazzo dei tavoli, il ricovero delle barche o lo sfoltimento del sottobosco. In certe strutture turistiche la fantasia manageriale ha inventato gli animatori specializzati, ma non bisogna farsi ingannare: l'aggettivo accanto al termine animatore in genere significa "non so fare l'animatore, ma il lavoro che faccio qui non corrisponde a nessuna vera

professione". L'animatore sportivo è in realtà uno studente dell'Isef che non ha ancora i titoli per definirsi istruttore o allenatore. Però in genere è alto due metri e largo uno, abbastanza cioè per evitare che il turista sollevi obiezioni sulla sua competenza. L'animatore teatrale o di spettacolo, è uno studente del Dams oppure uno cui la mamma dice sempre che racconta bene le barzellette e imita benissimo Pippo Baudo. Con questo curriculum non può definirsi artista, o attore o cantante o ballerino: ecco la trovata di "animatore di spettacolo" o più infidamente "coreografo" (pochi sanno che questo termine significa "colui che guida il trenino in discoteca"). Grandioso è il termine di "animatore di contatto". Intanto chiarisce, laddove qualcuno può equivocare, che tutti gli altri animatori non sanno, non possono, non devono avere contatti. Poi la qualifica ha un retrogusto vagamente sessuale, che non guasta mai. Infine offre posti di lavoro precario a chi non sa fare quasi niente. Tutti sanno salutare, sorridere, presentarsi e chiacchierare. A completare la combriccola c'è l'animatrice dell'asilo, inglesemente definito baby parking. Quasi sempre donna, a volte è una studentessa delle magistrali o addirittura dell'università, spesso è una che ha due fratellini e quindi sa come "tenere i bambini". Quando non è brava, fa addormentare i piccoli e poi va a infrattarsi con il capo-villaggio. Quando è brava mette in piedi una durissima scuola estiva, che ai bambini fa sembrare una vacanza la scuola di casa.
Nel turismo sociale la fantasia nominale non è minore. Accompagnatore, guida, capo-gruppo, educatore, monitore sono termini usati come sinonimi di animatore, ma che hanno il vantaggio di esprimere da subito lo stato di sudditanza e minorazione in cui il turista, piccolo o grande, viene messo. Tutta questa pletora di figure è formata da giovani di buona volontà e nessuna preparazione, che vedono l'animazione turistica come "svolta" temporanea per la stagione, o al massimo come stage autogestito per gli studi in corso.

3.4- L'animatore turistico come secondino

La funzione nascosta, ma non tanto, dell'animatore, è quella carceraria. Il turismo non offre vacanze, ma trasferimenti. Non

offre soggiorni, ma sequestri. Non offre servizi, ma catene di montaggio.
L'animatore deve convincere i clienti a non uscire dal centro vacanze. Se escono, deve convincerli a non spendere soldi o a spenderli solo nei negozi convenzionati. L'animatore non può organizzare cose in angoli del Centro in cui non sia possibile allestire un bar: non per la comodità dei clienti, ma perché il barista deve incassare. L'animatore deve garantire che il cliente non si lamenti. E se si lamenta, deve farlo sottovoce e bonariamente, per evitare che il malcontento dilaghi. L'animatore deve garantire la stretta osservanza degli orari: se la gente arriva tardi a tavola o se ne va tardi, il servizio si inceppa. L'animatore deve fare in modo che il turista accetti il servizio così com'è erogato. Non è l'organizzazione del lavoro che si piega al cliente, ma quest'ultimo che deve piegarsi ad essa. E l'animatore è il lubrificante.
L'organizzazione del lavoro in una struttura ricettiva è fatto di tanti operatori: dagli addetti alla cucina a quelli del magazzino, dai giardinieri ai facchini, dagli amministrativi alle governanti, dalla direzione ai gestori dei servizi (per esempio, in qualche caso ci sono negozi interni o bar e discoteche, la spiaggia o certe attrezzature, gestiti da esterni). In tutta questa piccola folla di addetti, ciascuno con le sue esigenze personali e di ruolo, la figura meno importante è quella dell'animatore. È raro che qualcuno degli altri operatori modifichi il suo lavoro di routine, per un'esigenza dell'animazione. La regola è il contrario. L'animatore non deve fare nulla che possa creare disagi o disfunzioni a qualcuna delle altre figure professionali presenti. Il che significa che l'animazione viene dopo tutto il resto. Fanno eccezione a questa regola i soli villaggi gestiti da un animatore capo-villaggio, ma sono così rari da essere statisticamente insignificanti.

3.5- Eccezioni

Davvero il quadro è così fosco? Sì purtroppo. Nei quasi quarant'anni di vita dell'animazione turistica le cose non sono migliorate di un passo. In generale. Sicuramente qualche lettore potrà citare delle eccezioni. Per esempio, la situazione è migliore nelle strutture agrituristiche, ma purtroppo sono quelle nelle quali

gli animatori quasi non esistono. Ci sono eccezioni in alcuni Comuni, pro loco e aziende per il turismo. C'è qualche organizzazione religiosa o sindacale, che prova a fare dei soggiorni e dei viaggi con qualche senso. Il fatto è che sono eccezioni al sistema. Se un'organizzazione pubblica o privata vuole fare un servizio turistico serio con un'animazione efficace, non trova personale all'altezza e non viene premiata da nessuno, forse nemmeno dagli utenti. Se per caso un animatore volesse fare del turismo uno spazio professionale, non troverebbe una scuola competente, non troverebbe lavoro, e forse scontenterebbe gli utenti.
L'alienazione ha ormai raggiunto livelli tali che molti bambini piangono se il terzo giorno dopo l'arrivo del soggiorno non si fa il solito "gioco dell'oca"; molti adulti entrano in astinenza se la barzelletta coi doppi sensi tarda oltre la seconda sera; e molti anziani si rifiutano di assaggiare qualcosa di diverso dagli spaghetti e dalla cotoletta. Il problema non è quello di demonizzare l'industria turistica, che ha tante colpe ma ha anche interesse a soddisfare le domande dei clienti. Nemmeno è quello di stigmatizzare gli animatori turistici, che sono più vittime del sistema che carnefici. Anche loro forse desiderano un lavoro soddisfacente, di senso, sicuro, pagato adeguatamente e capace di dare risposte intelligenti ai turisti. Sicuramente i primi responsabili di questa situazione sono i politici e gli amministratori che non hanno mai iniziato a governare il turismo, aldilà della moltiplicazione di balzelli. D'altra parte il turismo non è l'unico settore nel quale la politica latita da oltre trent'anni. Ed anche qui, se esistesse un politico o un amministratore che desidera mettere mano alla materia, si farebbe un sacco di nemici fra i detentori di interessi costituiti senza guadagnare un solo sostenitore fra i cittadini.
La critica al sistema dell'animazione turistica fatta in questi capitoli, non intende trovare semplici capi espiatori. Vuole solo segnalare qualcosa che tutti sembrano non voler vedere: lo stato insieme primitivo e semi-comatoso di un cospicuo settore dell'animazione.

Quarto Capitolo

CRITICA DELL'ANIMAZIONE SOCIALE

L'animazione sociale è tutto e niente insieme. Si tratta di un pleonasmo. L'animazione è una pratica che si svolge con e per gli altri, i "soci", i cittadini, membri della società. Non esiste alcuna teorizzazione di un'animazione non sociale. Se poi, in pratica, molta animazione sia poco o affatto sociale, non è questione rilevante. Chi intende per animazione sociale quella che si svolge nell'ambito del comparto definito con pessimo (o profetico?) gusto "Affari Sociali", equivoca o mistifica. Il turismo, l'ecologia, lo sport, l'arte, la scuola, la cultura sarebbero spazi esclusi all'animazione o aperti a un tipo di animazione a-sociale? Una ricerca fatta da AIATEL nel 2000 (v. Allegato B, pag.118) ha messo in luce oltre 50 "qualifiche" informali di animatori corrispondenti ad altrettanti comparti in cui le leggi prevedono l'animazione. Quali di questi sarebbero sociali e quali non sociali? "Animazione sociale" era uno slogan, il titolo di una rivista inventato in un'epoca in cui l'aggettivo "sociale" dava la patente di politicamente corretto. Questo è tanto vero che i primi corsi promossi dall'Isameps, editore della rivista, agli inizi degli Anni Settanta, erano per "animatori socio-culturali". Più avanti, in seguito alle elaborazioni congiunte di Isampes e Aiatel, fu promossa la prima Scuola Italiana per Animatori socio-culturali e socio-ricreativi, col finanziamento (per la sperimentazione) della Regione Lombardia. Che andò avanti per tre edizioni biennali dall'84 al '90. Il modello sperimentale prevedeva in primo anno con 700 ore d'aula e 200 di tirocinio, ed un secondo con 520 ore d'aula e 300 di tirocinio (1700 ore in tutto). In nessun momento, la rivista "Animazione Sociale" di quegli anni pensò di creare figure professionali chiamate "animatori sociali". Perché ciò avvenisse si dovette arrivare al 1990, con la rottura fra Aiatel e Isampes e l'entrata in scena del Gruppo Abele, la "Fininvest del Sociale". Da un giorno all'altro il gruppo Abele acquisì la rivista,

con uno stile da tycoon. Redattori che avevano portato avanti la rivista per oltre 15 anni, ricevettero una telefonata da Torino nella quale si chiedeva se avessero voluto collaborare col nuovo editore. L'Aiatel decise di rifiutare una collaborazione che nasceva sotto auspici per niente negoziali e diede vita a una Scuola Nazionale per Animatori polivalenti (SNA), che per 6 anni realizzò corsi autofinanziati in 15 città italiane. Il modello, sperimentato e collaudato dalla SNA, sulla scia dei difetti riscontrati nell'esperienza precedente, prevedeva 500 ore d'aula in un biennio, con un vistoso risparmio di tempo e di danaro per tutti. I dati di evaluation raccolti con circa 600 allievi, nei tre bienni e in circa 10 città, confermavano che il modello compatto dava risultati di apprendimento uguali o maggiori di quello col triplo delle ore.
Poiché l'esperienza del gruppo Abele era tradizionalmente legata al settore socio-assistenziale, il nuovo gruppo di riferimento della rivista "Animazione Sociale" mise a punto un progetto di formazione per "animatori sociali". E forte del suo potere (allora era Prodi il presidente del gruppo Abele), riuscì a imporre il suo modello almeno alle Regioni Piemonte e Lombardia, anche in alleanza con l'Enaip, la superpotenza cattolica della formazione professionale. Ne uscirono scuole per animatori sociali triennali da 1000 ore l'anno! Aiatel non solo non ricevette mai alcun finanziamento per la SNA ma le fu negata ogni parificazione, ogni confronto, ogni consultazione. Poiché l'unico modo per avere un diploma regionale era di iscriversi ai corsi da 3000 ore per "animatore sociale", Aiatel dovette chiudere le sue attività formative, e la figura dell'animatore polivalente sparì. In Lombardia e Piemonte per 6-7 anni furono prodotti centinaia di "animatori sociali". Nel Veneto continuò la vecchia politica degli "animatori-educatori" formati dall'ASL. In altre Regioni o si imitava il modello Abele-Enaip, o si inventavano decine di animatori settoriali, formati con corsi brevi. Altrove si avviavano corsi integrativi per animatori post diploma superiore, promosse dalle Scuole Superiori stesse; o lauree brevi per animatori all'interno dei Corsi di laurea in Scienze della Formazione.

4.1- Il sociale come socio-assistenziale

Di fatto l'operazione portata avanti dal gruppo Abele ha avuto, fra le altre cose, il pessimo risultato di identificare l'animazione sociale con l'animazione socio-assistenziale pubblica o assistita. Talché, una volta saturi gli organici dei servizi socio-assistenziali pubblici, non ha avuto più senso avere corsi per animatori sociali, che infatti stanno tutti chiudendo. Stessa fine hanno fatto i corsi per animatori-educatori del Veneto. Quando saranno ridotti gli organici dei servizi, gli animatori saranno i primi ad essere espulsi ed avranno molte difficoltà a riciclarsi. Lo stesso vale per la miriade di "animatori con aggettivo" formati in corsi volanti per tutta la penisola. In prevalenza, gli animatori sociali sono finiti in servizi per anziani (case di riposo, residenze sanitarie, centri territoriali) o per minori (soprattutto, centri di aggregazione per minori e adolescenti). Alcuni sono andati in altri servizi pubblici o finanziati, ma analizzeremo questi due settori per le assurdità che presentano. In entrambi i casi si tratta di servizi di per sé impostati come ghetti. I servizi per anziani raccolgono anziani fisicamente o mentalmente compromessi, di basso reddito e bassa cultura, perlopiù senza famiglia o con famiglia poco accudente. I servizi per minori raccolgono quasi soltanto soggetti "a rischio", provenienti da famiglie di basso reddito e cultura, con scarso rendimento scolastico. La composizione di questi ghetti è talmente stigmatizzata da disincentivare l'accesso di soggetti che hanno una qualche alternativa. Forse si tratta di servizi necessari, anche se non si sono sperimentate soluzioni diverse. Per esempio, non sono molte le esperienze di "appartamento assistito" per gli anziani, né sono molti i centri giovani veramente impostati per tutti i giovani. Ma tant'è, gli animatori non hanno responsabilità per la creazione di ghetti, che sono una mera scelta politica. Gli animatori sono invece responsabili della scarsa qualità dei servizi offerti in queste strutture e della bassissima qualità della vita al loro interno. L'impostazione di fondo applicata sia ai servizi per anziani sia a quelli per giovani si basa essenzialmente su due attività: i laboratori di espressione o manipolazione e le feste. Sia coi giovani che con gli anziani il primo problema è quello della motivazione. In genere gli utenti sono riottosi a partecipare alle proposte degli animatori. Per diffidenza, per depressione, per ribellione, per insicurezza: per tanti motivi che raramente

vengono analizzati. Il risultato è che i servizi per giovani sono poco frequentati: non sono rari i giorni nei quali il numero di operatori è pari o superiore a quello degli utenti. Nei servizi per anziani, dove l'utente non ha libertà di andarsene, si arriva al trascinamento delle carrozzelle nella sala della festa, con gli anziani aggrappati agli stipiti delle porte. Il macabro si raggiunge quando per la festa gli anziani vengono truccati e mascherati alla buona, mentre gli operatori sono vestiti come al solito.
Il secondo problema è quello degli orari. I giovani potrebbero avere un bisogno di aggregazione nel tardo pomeriggio (dopo i compiti) o nella prima serata, dove uscire di casa potrebbe assumere un fascino trasgressivo. Lo stesso vale per il sabato e la domenica, quando il tempo è tutto libero e i giovani cercano di passarlo in compagnia. Nei servizi per anziani, la sera forse è più dedita al sonno, anche se fra le nuove generazioni di utenti cominciano a vedersi soggetti ancora vivaci. Certamente però il sabato e la domenica sono giorni che l'anziano ricorda di avere passato allegramente e che possono provocare nostalgia e solitudine. Lo stesso vale per le feste nazionali come Natale o Pasqua, che la letteratura indica come elementi di depressione aggiuntiva. Ebbene, i nostri animatori sociali – pubblici o convenzionati con l'ente locale – fanno per solito un orario da ufficio postale: chiusura alle 18, niente serate, sabati, domeniche o feste (ad eccezione del Carnevale).
Il terzo problema è quello del ghetto. Chi lavora in una struttura emarginata per emarginati, dovrebbe porsi come primo problema la sua apertura e l'attivazione di connessioni col contesto. I servizi per anziani dovrebbero puntare a fare uscire gli utenti il più spesso possibile, o almeno a farli comunicare con l'esterno, oppure a far entrare nel servizio il maggior numero di folate di vita possibili: visitatori, volontari, parenti, testimoni, mostre, eventi. I servizi per giovani "a rischio" dovrebbero fare ogni sforzo per superare lo stigma connettendosi con la scuola, coinvolgendo la famiglia, allacciando rapporti di scambio con realtà lontane e magari più integrate. Si potrebbe pensare che molta attenzione sia posta nell'aprire all'esterno e verso l'interno il servizio. Invece no. Come nel caso dell'animazione turistica, anche qui gli animatori si oppongono, scoraggiano o non fanno nulla per stimolare l'apertura nei due sensi. E se per caso fanno qualcosa

c’è subito qualche funzionario che sbraita di rischi, danni, responsabilità, ordine.
Infine c’è la questione del ruolo. Un servizio per anziani o per giovani vedono al lavoro personale medico, dirigenti, amministrativi, psicologi, assistenti sociali, terapisti, addetti alla cucina e alle pulizie, infermieri, educatori, insieme agli animatori. Ma insieme non è il termine giusto, più adatto è quello di “sopra”, perché nella gerarchia dei servizi, l’animazione e l’animatore sono all’ultimo posto. E non è solo una questione di paga o di ruolo, ma un problema di importanza della funzione. Tutte le esigenze di tutti i ruoli coinvolti in uno degli altri servizi vengono prima di quelle degli animatori. L’animatore non può fare nessuna attività che per i tempi, i materiali, i contenuti, gli spazi possa anche lontanamente “disturbare” la routine. Addirittura mi è capitato di sentire la direzione di una casa di riposo che criticava l’animatore perché creava troppa eccitazione, vitalità ed entusiasmo. O di sentire insegnanti critici verso l’animazione, perché portava i ragazzi a fare troppe domande in classe.
In una casa di riposo succede che giovani operatori appena usciti da scuola, diano del tu ad anziani utenti, che magari godevano del rispetto di intere comunità. Un animatore viene ripreso perché se continua a dare del “lei” agli utenti questi poi “si montano la testa”. In un altro servizio per anziani, l’animatore riesce a far fare agli utenti dei piccoli oggetti di carta che non ritira ma lascia agli autori col suggerimento di metterli sui comodini. Viene richiamato perché “se i comodini non sono puliti, si perde tempo a fare le pulizie”. L’animatrice di servizio durante il pranzo non imbocca gli utenti ingozzandoli, ma conversa mentre li stimola a mangiare da soli. Viene ripresa perché “così la pulizia della sala da pranzo viene fatta fuori orario”. La festa lascia un po’ di sporco, ma gli inservienti non sono lì per l’animazione: la sala deve essere pulita e riordinata dall’animatore. I casi che cito sono quelli di animatori particolari, capaci di riflettere e discutere con un supervisore di questi laccioli posti al loro mestiere. La maggioranza non si pone questi problemi: dal del tu a tutti, ripone nell’armadio o butta via gli oggetti costruiti dagli utenti, imbocca gli utenti per andare via prima, e pulisce rigorosamente gli spazi che occupa. Così è certa di avere un rinnovo del contratto. Perché, dimenticavo, raramente gli animatori sociali hanno un contratto di lavoro regolare e stabile. Come nelle tanto

criticate situazioni profit del turismo, anche nei servizi sociali gli animatori sono pagati poco, male e precariamente. A gettone, su incarico temporaneo, in nero, direttamente dall'ente gestore o tramite una cooperativa il cui appalto è legato al perdurare di simpatiche concessioni politiche. La follìa di questi servizi è arrivata a costringere molti animatori a dover prendere un diploma triennale da educatore, perché qualche sedicente esperto regionale ha pensato che gli anziani e i minori dovessero essere (ri)educati. La cosa assume un aspetto ancora più sinistro con la recente legge per la quale gli educatori sono stati fatti entrare nel comparto sanitario. L'educazione è diventata così una forma di terapia, per cittadini evidentemente considerati a priori malati. L'educazione non è più una pratica culturale e di integrazione sociale, ma sanitaria. Gli utenti non sono più soggetti da educare, ma malati da guarire o assistere. Dopo l'assurdità di quest'idea, forse motivata da qualche interesse corporativo, si poteva pensare che, coerentemente, i servizi per anziani autosufficienti e quelli per minori fossero sgomberati dagli educatori e affidati ai soli animatori. L'idea che un anziano debba essere educato è umiliante. L'idea che un frequentatore di centro per giovani debba essere educato è un insulto alla famiglia, che viene a priori considerata inadeguata. C'è da stupirsi che ai centri giovani arrivino solo i figli di famiglie disastrate? Malgrado tutto ciò la gloriosa Regione Lombardia ha vincolato l'impiego di molti animatori al possesso del titolo di "educatore professionale".

4.2- L'animatore sociale come strumento di controllo

All'incirca dai primi Anni Novanta, il settore del disagio è diventato un grande business. Migliaia di miliardi sono arrivati a Enti pubblici e organizzazioni private in nome della solidarietà. Non si è trattato di una strategìa contro il disagio sociale, che infatti è aumentato proporzionalmente agli investimenti. Si è trattato della creazione di un intero ceto fedele ai detentori del potere politico. Più o meno 4 milioni di persone sono state cooptate dall'élite dominante mediante iniezioni di danaro. Si sono create organizzazioni potentissime e si è dato un lavoro, ancorché di bassa qualità, precario e mal pagato, a moltissimi giovani idealisti. La prova che l'intero comparto del disagio sia

una manipolazione, e che il disagio non è di alcun reale interesse per il ceto dominante, sta nel fatto che tutte le attività e i servizi per categorie disagiate (promozione, prevenzione, cura o assistenza per disabili, anziani, giovani, donne, tossicodipendenti, immigrati, ecc.) sono stati allestiti e sono gestiti senza alcun criterio professionale. Basta comparare l'organizzazione dell'istituzione medica (uno strumento per la salute solido, tradizionale, collaudato e insediato come esigenza della società) con il comparto del disagio. Un'azione strategica seria di basa su leggi e istituzioni stabili: la Riforma sanitaria, i presidi ospedalieri, le facoltà di medicina, i Corsi per infermieri sono strumenti per la salute magari criticabili, ma stabili ed organici. Il finanziamento e dunque la vita di queste organizzazioni sono garantite aldilà dei cambiamenti del vento politico. Chi lavora nel comparto sanitario, anche come portantino, viene assunto per concorso, gode di un contratto regolare, ha una certa sicurezza del posto di lavoro, viene tutelato da organizzazioni sindacali. Le mansioni lavorative sono suddivise chiaramente e corrispondono al titolo di studio. Gli operatori della sanità sono supportati e controllati da associazioni professionali, pubblicazioni, editoria, convegni.
Dall'altra parte troviamo una Riforma dell'Assistenza di cui si parla da anni senza risultati. Con finanziamenti che arrivano solo come "concessioni benevole" e saltuarie. Con strutture (edifici) precarie o basate sulla beneficenza privata. Con itinerari formativi casuali; un'organizzazione del lavoro caotica; assunzioni fatte per clientele. Dove i contratti di lavoro sono raramente regolari; il posto di lavoro è labilissimo; il sindacato non esiste; la mansioni lavorative sono vaghe e raramente aderenti al titolo di studio; le pubblicazioni sono scarse; le associazioni di categoria inesistenti o latitanti; la convegnistica è solo celebrativa.
E non si tratta solo di un problema derivante dalla relativa giovinezza del settore del disagio. Del disagio si parla almeno dagli Anni Sessanta, e 40 anni sono un'eternità in un'epoca accelerata come la nostra. In più, comparti come la formazione professionale e l'assistenza ai disabili, settori portanti del panorama assistenziale, hanno una tradizione che supera il secolo. Si tratta della creazione di un bacino elettorale, ricattabile in quanto precario, che conserva e rafforza il consenso al potere dominante, di qualsiasi ideologia sia. In questi 40 anni abbiamo avuto quasi tutti i partiti al Governo nazionale e locale e ognuno

ha lasciato la situazione del comparto del disagio nelle stesse condizioni.
Nessuno sottolinea abbastanza le dimensioni rilevanti raggiunte dal settore socio-assistenziale, chiamato erroneamente "sociale", dal punto di vista economico e del numero di addetti. L'ammiraglia di questa flotta è la formazione professionale, semi-sepolta dai finanziamenti dell'Europa. Fino alla fine degli Anni Ottanta la formazione professionale era il ricovero dei fallimenti scolastici e dei ceti sociali inferiori. Di competenza regionale, godeva di una certa autonomia rispetto alla Scuola di Stato e riusciva abbastanza a svolgere il suo compito di integrazione sociale, qua e là con sperimentazioni anche pregiate. Non guastava il fatto che spesso fosse di iniziativa privata, sia pure non profit, il che aumentava le sue possibilità creative. Almeno 5 o 6 enti privati su scala nazionale, di matrice sia cattolica che comunista, hanno offerto al Paese un servizio apprezzabile. Dopo gli Anni Ottanta hanno iniziato ad arrivare i fondi della UE: una cascata di miliardi che hanno reso la formazione professionale un vero affarone. Non solo un business economico, ma soprattutto un affare politico: la possibilità di controllare migliaia di operatori in base a meri criteri politici e senza vincoli reali.
La seconda nave della flotta è quella della disabilità fisica e mentale. Qui le tradizioni sono molto forti, e quasi solo di area cattolica: dal Cottolengo di Torino, ai mutilatini del don Gnocchi, alla "città dell'handicap" di Cesano Boscone, per citare solo alcuni dei grandi. Prima del Welfare State, queste realtà vivevano soprattutto di beneficenza e non vivevano male. Col Welfare sono diventate potenze tramite le rette per gli utenti ed i finanziamenti pubblici. Miliardi fra immobili, strutture e paghe, con migliaia di assistiti, parenti e operatori.
Fra i nuovi venuti del settore socio-assistenziale ci sono i più piccoli navigli dei servizi per la tossicodipendenza, tutti gestiti storicamente sacerdoti (salvo Muccioli e Ristagno). Quasi in ogni città ne esiste uno. Tanto per citare alcuni: don Gelmini 1 e 2, don Ciotti, don Picchi, don Albanesi, don Pighi, don Rigoldi, don Mazzi, don Gallo. Alcuni di questi hanno un raggio d'azione cittadino o regionale, altri coordinano catene di "franchising terapeutico" o network e federazioni. Questi personaggi hanno grandissimi meriti. E solo da pochi anni, ricevono rette regolari per gli assistiti. Stranamente, per il Welfare State mentre il

disabile fisico veniva rimborsato da rette regolari, il tossico doveva vivere di elemosina. Tuttavia i meriti non cancellano la realtà. Questi benemeriti hanno acquisito un potere politico enorme, sia per le loro azioni sia per le loro frequentazioni televisive, capace di controllare qualsiasi Assessore ai Servizi Sociali comunale, provinciale o regionale, e di influenzare certamente qualche Ministro. Recentemente Il gruppo Abele (don Ciotti) pensava di aver ricevuto un'ingiustizia dal Ministero Istruzione. A parte che avesse o no ragione, resta il fatto che ha ottenuto un'interrogazione parlamentare firmata da tutti, proprio tutti, i parlamentari dell'opposizione.
La quarta parte della flotta del disagio è anche la più giovane, polverizzata e laica. Non è una grossa nave, ma una flottiglia enorme di piccole barche, perlopiù aggiuntasi al convoglio alla fine degli Anni Ottanta, quando l'Europa ha sfoderato i miliardi in quantità industriali. Si tratta delle migliaia di cooperative, associazioni, piccole imprese che si sono occupate di gestire i servizi ed i progetti territoriali: dalla prevenzione al turismo sociale, dai centri Giovani ai centri per Anziani, dai soggiorni estivi all'assistenza domiciliare, dalle attività parascolastiche alle feste urbane, dai Patti territoriali ai PIC. In certi casi queste realtà sono nate da enti più grandi (come la Compagnia delle Opere), oppure si sono aggregate (il Consorzio Mattarella contava tre anni fa oltre 800 soci, la Lega molte di più). Queste realtà piccole, aggregate o no, sono collocate sul confine fra volontariato, non profit e impresa, giocando a volte ambiguamente insieme la carta del professionismo e quella della solidarietà.
Sommando le tre grandi navi (cattoliche) e il pulviscolo nautico (in parte cattolico in parte laico), si arriva facilmente a 4/5 milioni di persone coinvolte come operatori, utenti, famiglie e sostenitori. Questa forza elettorale è stata ed è usata dal potere dominante per controllare il consenso, tramite lo strumento economico. Ministri, Assessori e dirigenti possono allargare o restringere i cordoni della borsa, a seconda del grado di omologazione che la flotta mostra nei loro confronti. Il passaggio dei Governi dal Centro-sinistra, alla Sinistra e poi al centro-Destra non ha cambiato minimamente il rapporto fra ceto politico-amministrativo e flotta dei gestori del disagio: soldi in cambio di consenso. Il sistema non viene istituzionalizzato né formalizzato perché questo richiederebbe l'instaurazione di meccanismi meno

discrezionali e più socialmente controllabili. Così come è, il potere sulle politiche socio-assistenziali del Paese è in mano a un'èlite politica, supportata da un'élite civile ormai diventata lobby di grande peso. Il legame è doppio: soldi per consenso da parte dei politici; e consenso per potere e più soldi da parte della lobby.
In questo quadro come entrano gli animatori? Più o meno come tutti gli altri operatori del settore: come proletariato non solo sfruttato economicamente, ma anche usato come truppa del consenso. Esiste infatti una differenza fra l'operaio-proletario della Fiat o dell'IBM, e l'operatore-proletario delle imprese del disagio. I primi pagano un prezzo materiale, ma sono ideologicamente liberi di stare all'opposizione politica. I secondi non solo pagano sul piano economico, ma hanno anche un debito ideologico: qualunque sia il governo locale del momento, non troverete mai un operatore all'opposizione attiva. Tutt'al più mugugna in privato. In Lombardia, per citare una Regione che conosco bene, abbiamo avuto ogni tipo di Governo, ma non abbiamo mai sentito una critica ufficiale, televisiva, alle scelte del momento. Al massimo qualche lagnanza sui ritardi dei finanziamenti. Eppure, certi personaggi sono ogni giorno interpellati dai media su ogni argomento etico, politico, artistico: possibile che non abbiano mai avuto qualcosa da dire sulle scelte deliranti degli amministratori lombardi? Ne avevano e ne hanno, ma non possono rischiare i finanziamenti. In privato parlano, eccome.
Esiste un'altra differenza fra l'operaio Fiat e l'operatore dei servizi socio-assistenziali. Il primo non ha gli strumenti per dire la sua su come si debba fare una macchina, su come si possa organizzare meglio una rete di vendita, su come debba essere stabilito un prezzo. I secondi invece sono gli unici, fra tutti i cittadini, ad avere gli strumenti culturali per dire a un Assessore che un centro giovani deve stare aperto il sabato e la domenica; che la vita di un anziano deve essere diversa da quella di un vaso di fiori; che un progetto di formazione idiota non può offrire apprendimenti. Invece non lo fanno. E così sono i portatori d'acqua del sistema di potere, sottoposti al doppio sfruttamento economico e politico.
L'aspetto peggiore della condizione dell'animatore sociale riguarda le sue funzioni di controllo e manipolazione dell'utente. Il gioco di potere descritto nei paragrafi precedenti è di ordine macro, ma si riproduce esattamente nel micro-spazio della relazione dentro il servizio, fra l'operatore e l'utente.

Nei centri giovani, il dichiarato è che servono alla socialità, all'espressione, all'autonomia degli utenti. La pratica è che i giovani devono disturbare il meno possibile il mondo degli adulti: niente rumori, niente espressioni bizzarre, autonomia ma per scegliere solo ciò che piace a chi comanda. Durante un progetto coi giovani di un piccolo Paese del varesotto, l'animatore riesce a fare in modo che organizzino una festa in piazza, del tutto autogestita. Con fatica riesce ad orientarli verso una preventiva richiesta formale al Comune. Il Comune concede l'uso dello spazio e della luce. I giovani lavorano un mese per i preparativi. Il giorno prima della data arriva un telegramma di sospensione dell'iniziativa, col motivo che "è un periodo elettorale" (la data delle elezioni era nota da mesi). L'animatore porta i giovani a ragionare ed a soprassedere sull'ipotesi di una marcia sul Municipio. Alla fine, il gruppo perviene ad una ferma ma cortese lettera di recriminazioni. In una successiva assemblea pubblica il Sindaco redarguisce l'animatore perché non ha bloccato la lettera e censurato preventivamente le lamentele. In un altro Comune lombardo il gruppo di giovani decide per dei murales: l'Assessore autorizza a condizione di vedere prima i testi e i bozzetti, "per evitare qualche espressione irriverente". Ancora nell'avanzata Lombardia. L'animatore di un progetto giovani aggrega un gruppetto che produce l'idea di un giornalino per coetanei: il Sindaco approva l'idea ma a condizione che qualcuno si faccia garante della "buona educazione" del linguaggio. In una scuola Superiore i giovani col peggiore profitto vengono inseriti in un programma di animazione, per l'espressività e la creatività. Al termine del programma i docenti criticano l'intervento, lamentando che gli allievi "prima non parlavano, ora continuano a fare domande".
Questo è il ruolo che il Comune si aspetta dall'animatore: controllo, censura e manipolazione. Tenere buoni i giovani facendo in modo che siano grati a chi paga.
Nelle case di riposo tutti parlano della centralità dell'anziano, per nascondere il fatto che sono basate sulla "centralità degli operatori". L'anziano deve seguire orari insoliti per ogni funzione quotidiana, perché gli operatori non vogliono orari flessibili. L'utente non può personalizzare la sua stanza perché questo disturba l'estetica e le pulizie. I pasti sono serviti e devono concludersi a razzo, perché altrimenti ne risente il cambio di

turno. I non autosufficienti devono stare allettati o sulla seggiola non in base a ritmi soggettivi, ma in base alla procedura predefinita degli assistenti. Le visite sono ad orari come in carcere, sennò inservienti e assistenti vengono disturbati. Guardare la tv è possibile solo nelle ore previste dal regolamento. I giornali che vengono passati sono solo quelli che la direzione approva. Ogni decisione riguardante la vita nella casa viene presa dalla direzione o da qualche operatore sanitario, senza alcuna consultazione degli ospiti. Tutte queste regole ed altre decine sono fatte a misura delle comodità e delle esigenze degli operatori. Ciò che si chiede all'animatore è di far distrarre gli utenti da questo ambiente carcerario, evitando che si lamentino, che prendano iniziative, e che siano troppo depressi. Come chiamare tutto questo se non funzione di controllo e manipolazione?

4.3- Animazione polivalente e metodo professionale

Se l'animazione non vuole soccombere fra emarginazione e sfruttamento, deve anzitutto essere riconosciuta come pratica polivalente. In tutte le scienze, le professioni ed i mestieri consolidati, esiste la disciplina che è un insieme di saperi e tecniche comuni a tutti coloro che vi afferiscono. A questa formazione di base comune, si possono aggiungere infinite specializzazioni. Non esiste una professione che è fatta solo di specializzazioni. Esistono i dottori in legge, che poi sono specializzati come penalisti, civilisti, matrimonialisti, ecc. I ragionieri, che poi si specializzano come contabili amministrativi, tributaristi, esperti in paghe e contributi, ecc. I cuochi diplomati che poi si specializzano in cucina tradizionale, in nouvelle cuisine, in cucine orientali. A nessuno è mai venuto in mente di creare degli infermieri per anziani, per bambini, per immigrati in assenza di un diploma di base di infermiere generico o polivalente. Le scuole per attori non si sognano nemmeno di fare corsi brevi per "attori comici", corsi medi per attori di rivista e corsi lunghi per attori shakespeariani. L'animazione è forse l'unica pratica immateriale che è stata "affettata" con il consenso dei politici, dei committenti e degli animatori stessi. La compartimentazione ha almeno tre gravi difetti. Il primo è che gli "animatori con

aggettivo" sono condannati al precariato ed alla stagionalità. Come abbiamo già detto, se in un territorio esistono animatori polivalenti, questi possono trovare un impiego d'estate nel turismo, d'inverno nella scuola, e saltuariamente in progetti a tempo. Oppure un anno in progetto finanziato dalla UE, e l'anno seguente in una cooperativa che gestisce un'area giochi. Il precariato e la stagionalità ovviamente hanno grandi ripercussioni sulla qualità delle prestazioni e sulla motivazione, oltre che sull'identificazione professionale.
Il secondo difetto concerne la qualità professionale, che per essere tale deve basarsi su un metodo. Tutte le professioni ed i mestieri moderni si basano su un metodo che proviene da quello scientifico e si basa su tre aspetti: intenzionalità o progetto, verifica empirica, formalizzazione. La differenza fra un mestierante, un dilettante, un "mago" e un professionista consiste nel fatto che il primo magari ottiene risultati ma per caso, e senza sapere spiegare razionalmente come. Il professionista deve porsi un obiettivo, cioè deve fare un progetto intenzionale mirato a ottenere uno o più risultati direttamente conseguenti la sua azione. Solo in tal modo si può presumere che esista una relazione causale fra la pratica professionale ed il risultato. Questo risultato non deve limitarsi alle dichiarazioni o agli auspici, ma deve essere empiricamente osservabile, cioè tradursi in eventi o comportamenti. Infine, sia il progetto che la verifica devono essere formalizzati nel senso di comunicabili a chi non è coinvolto nella pratica. Utenti e animatore possono esprimere impressioni di gradimento o utilità, ma possono essere soggetti a illusioni, errori di percezione, manipolazioni. Non basta che il "mago" giuri di avere tolto il malocchio a qualcuno, e che questi confermi di sentirsi meglio. Un professionista deve dare prove circa i risultati che ottiene e prove che corrispondono a ciò che voleva ottenere, oltre che dare una spiegazione razionale del processo intercorso fra la causa (il suo intervento) e l'effetto (il risultato). Se l'animazione non assume questa logica morirà come professione ed al massimo sopravvivrà come intrattenimento di serie B. Gli enterteiners non devono fare altro che provocare sorrisi: senza progetti, senza altre dimostrazioni, e senza dover spiegare come fanno. I comici, come tutti gli artisti, non hanno alcuna idea di come mai la gente apprezza quello che fanno: la fanno e basta.

Il terzo guasto causato dalla precarietà e stagionalità è quello dell'impossibilità di costruire un'identità ed un'unità professionale: ovvero una coscienza politica della professione. Come vedremo nel prossimo paragrafo.

4.4- L'animatore sociale come ideatario

Voglio qui proporre l'ipotesi dell'animatore polivalente come ideatario, la cui presa di coscienza potrebbe essere decisiva per l'avvio di un cambiamento nelle politiche sociali. Il termine "ideatario" è un neologismo che ho inventato per assonanza con quello di proletario. Quest'ultimo termine è nato per indicare colui che non aveva "altro da perdere che la propria prole". Avere come unica ricchezza la prole, significava il massimo grado di povertà e il gradino inferiore della scala sociale. Gli operatori dell'immateriale sono tutti quelli che lavorano con le idee, con le immagini e con le persone. A parte casi eccezionali, essi non hanno altra ricchezza che le loro idee (intese in senso lato come pensieri, intuizioni, percezioni, immagini e relazioni). L'operaio proletariato dell'Ottocento era in fondo alla scala sociale, ma anche al centro del sistema industriale che stava per impadronirsi del mondo. In termini di ricchezza l'operaio era certo più povero del pastore e del contadino, che anche con un basso reddito godevano di qualche beneficio ambientale come la casa, e la disponibilità dei prodotti della terra. Ma in termini di "potere" l'operaio proletario godeva del fatto di essere indispensabile a quella industria che si apprestava a soppiantare l'agricoltura e l'artigianato nello sviluppo dell'industrialesimo. E infatti in un secolo la classe operaia diventò prima il comprimario, sia pure per antagonismo, dello sviluppo dell'Occidente, e poi il gestore (nei Paesi dell'est) e il cogestore (nei Paesi socialdemocratici dell'ovest) del potere politico generale. Questa storia ha qualche analogia col momento attuale. Anche nella decade a cavallo del Millennio stiamo affrontando una mutazione di civiltà simile a quella della metà dell'Ottocento. L'Occidente, e forse l'intero pianeta, sta smaterializzandosi. La produzione di ricchezza e il lavoro si stanno trasferendo dai beni materiali a quelli immateriali. Come i proletari, gli ideatari si trovano al centro del mondo immateriale. Sono pagati meno e peggio degli operai, ma

hanno il “potere” di stare al centro del settore di sviluppo potenziale dell’Occidente. Sicuramente il futuro non sta nelle acciaierie o nelle miniere, nelle filande o nelle falegnamerie. Il futuro si trova nell’informatica e nell’estetica, nel turismo e nella salute, nella cultura e nella formazione, nell’informazione e nella cura alle persone. Dell’intero gruppo degli operatori dell’immateriale, non c’è dubbio che gli animatori siano all’ultimo gradino: i meno pagati, i meno garantiti, i peggio trattati di tutti. Potremmo dire che se insegnanti, psicologi, educatori, informatici, pubblicitari, addetti al turismo, formatori, operatori della salute e dello spettacolo sono il proletariato del XXI secolo, gli animatori sono i sotto-proletari. Ancora estranei alla produzione vera e propria, costituiscono un “esercito di riserva” della forza lavoro, da impiegare per periodi brevi ed in mansioni generiche. Ancora lontani da un’identità corporativa in quanto segmentati in decine di specializzazioni, ed ancora lontani (in questo come le altre professioni immateriali) da una coscienza di classe o di ceto che potrebbe dare loro una forza ed una responsabilità politiche.
Se andiamo verso un mondo immateriale, nel quale la ricchezza si produce attraverso servizi e beni immateriali e il lavoro si circoscrive alle prestazioni immateriali, chi potrà dirigerlo meglio di chi sa cosa sia l’immateriale? La società materiale era ispirata agli ingegneri e agli economisti. Quella immateriale non potrà che essere ispirata da psicologi, formatori, educatori, e perché no? animatori. In questi anni abbiamo avuto qualche esempio di cosa sia una società immateriale governata dai ragionieri e dagli avvocati. La politica ridotta a contabilità; la società ingabbiata dai codici; miliardi spesi in servizi e progetti immateriali, senza alcun risultato effettivo. Tutti i progetti immateriali oggi in corso sono stati pensati dai contabili e dai legali della UE e delle Regioni e sono gestiti da burocrati: e si vede!
Il compito che aspetta gli animatori è grande quanto incerto. Diventare categoria professionale ed entrare a far parte del ceto degli ideatari, a sua volta chiamato a riconoscersi come categoria, ceto o classe che dir si voglia. Prendere coscienza delle proprie condizioni, valorizzare le proprie forze, aumentare le competenze, puntare all’unità e proporre una “visione del mondo”, almeno relativamente ai servizi immateriali.

Quinto Capitolo

RITORNARE A TORINO E NEI SOTTOSCALA

In concreto, l'animazione deve "tornare a Torino" nel senso di tornare negli ambienti autonomi, semi-volontari, non finanziati e privati, dei sottoscala. Il concetto di privato non finanziato non significa profit: nessuno rischia di diventare capitalista con l'animazione. Ed anche se significasse profit, cosa c'è di male nel guadagnare facendo animazione ? Nessuno mette in discussione il fatto che esistano imprese sanitarie straricche, con tanto di capitali e di guadagni. Eppure un fondamentalista del "politicamente corretto" potrebbe accusare questo comparto di fare profitti sulla malattia e la morte. Invece si impennano voci becere di moralisti idioti o in malafede se si parla di rendere profittevoli le comunità per tossicodipendenti, i centri culturali, i parchi-gioco per minori. Addirittura le UE e le Regioni decretano in molti casi che la formazione professionale o l'attività preventiva o l'educazione debbano essere fatte senza guadagni! Questo fanatismo talebano della finta solidarietà, non solo porta a favorire i produttori di moto e di scarpe firmate, non solo svaluta tutti i servizi immateriali agli occhi degli utenti, ma serve a mantenere l'intero comparto degli operatori dell'immateriale in una condizione di precarietà e ricattabilità. È sorprendente sentire i politici benpensanti (di tutti i partiti) gridare allo scandalo per il lavoro nero e precario degli artigiani di Afragola, dopo che legittimano lo sfruttamento più bieco della forza lavoro nella scuola, nelle ASL, nella formazione professionale, nei progetti promossi dallo Stato. Un'animazione che non rinuncia ai finanziamenti pubblici rinuncia alla sua autonomia. Vende l'anima per soldi (ed anche pochi). Alla fine degli Anni Settanta, quando ancora si discuteva di qualcosa, era vivo il dibattito sull'utilità di fornire all'ente pubblico le risorse delle professioni immateriali. C'era chi teorizzava sul totalitarismo delle istituzioni pubbliche, a volte peggiore di quello delle imprese. E dunque propo neva

l'estraneità delle professioni immateriali dalle istituzioni, sia pubbliche che private, in favore di prestazioni fornite direttamente all'utente. I più ottimisti indicavano la possibilità di "spazi interstiziali", isole dentro le contraddizioni, dove forse era possibile prestare servizi senza colludere troppo col potere. Vinse la linea ottimista (ed io ero in questa) anche perché ci fu una generale esaltazione per l'avvento delle "Giunte rosse".
Scoprimmo presto che tutto quello che lo Stato proibiva – giustamente – alla Fiat (dal lavoro nero, irregolare, precario agli ambienti malsani; dal controllo sul sindacato alle prepotenze dei capi-reparto), lo Stato concedeva a se stesso, alle Regioni, ai Comuni. Valletta si era inventato il "sindacato giallo", ma i baroni degli Enti Locali e del privato sociale non ne hanno bisogno. Con l'astensione delle Confederazioni sindacali, tutto il comparto del Welfare è cresciuto senza l'ombra di un sindacato di categoria.
L'animazione deve tornare all'estraneità dalle istituzioni e tutt'al più, se esistono, agli "spazi interstiziali", alle fessure, alle crepe che comunque il sistema non riesce a compattare. L'animazione deve affidarsi alla fornitura di servizi privati alle persone o ai gruppi, e magari alla sperimentazione in situazioni protette e garantite, non tanto dal punto di vista economico quanto da quello dell'invadenza e prepotenza del potere dominante. Questo significa tornare alle cantine di Torino.

5.1- L'animatore come promotore di cattedrali

La storia delle cattedrali è molto istruttiva. Nessuna di esse è mai stata finita quando chi ne ha promosso la costruzione era ancora in vita. Ciò significa che il progettista o finanziatore davano il via all'impresa ben sapendo che non ne avrebbero vista la fine. Raramente le cattedrali venivano finite come erano state progettate. Nei decenni o secoli richiesti dalla costruzione intervenivano crisi, battaglie, pestilenze, finanziamenti aggiuntivi o esauriti, tali da produrre nell'edificio numerose varianti. Il progetto c'era, ma veniva cambiato secondo le necessità. Infine, il che è molto suggestivo, la cattedrale era un'impresa della comunità. C'era i professionisti ed i manovali retribuiti, ma tutta la comunità partecipava con corvèes volontarie. La cattedrale era l'impresa collettiva che favoriva l'unità comunitaria ed insieme ne

era una testimonianza. La cattedrale, frutto del fare e del costruire, era il simbolo della comunità più della bandiera, che era data. Nelle comunità più grandi le cattedrali o le grandi chiese sono numerose. Ogni agglomerato di case, ogni micro-comunità urbana, costruiva il suo simbolo, la casa di tutti, oltre che del Signore. Oggi dopo secoli, tutto il mondo gode delle cattedrali europee, e specialmente italiane. Esse sono una ricchezza materiale e spirituale inimitabile, e la modernità non lascerà nulla di simile ai suoi pronipoti.
L'impresa che attende gli operatori dell'immateriale e gli animatori fra essi, può paragonarsi alla costruzione di cattedrali. Se iniziamo ora, molti di noi non ne vedranno l'esito, perché non ci vorrà meno di mezzo secolo. Possiamo iniziare con un progetto, ma sapendo bene che in mezzo secolo troppi eventi ci costringeranno a modificarlo. Infine, possiamo avere successo solo coinvolgendo l'intera comunità.
Il problema non va affrontato in termini corporativi o sindacali, come se fosse limitato all'emancipazione e ai diritti economici di un gruppo, sia pure vasto, di operatori. Se il ceto degli operatori immateriali facesse questo errore, fallirebbe nella sua missione politica e civile. La comunità deve essere coinvolta dagli animatori e dagli operatori dell'immateriale nella (ri)costruzione della cattedrale del senso della vita, della convivenza e del benessere nei prossimi anni. Se non noi, chi? Se non ora, quando?
Oggi il livello di sbandamento, frantumazione, anestesia e non-senso è al punto più elevato degli ultimi 30 anni. È vero che nessuno può dire se non sia possibile peggiorare, ma è anche vero che non è necessario arrivare al fondo per provare a risalire. Ma chi dovrebbe stimolare e aiutare la società a vedere più chiaro nel groviglio attuale? I partiti sono mere lobby d'affari. I politici attori che recitano a soggetto. Gli operai stanno scomparendo. I governi e le amministrazioni locali mai come oggi hanno realizzato l'immagine marxiana del "comitato d'affari". Gli imprenditori si stanno trasformando velocemente in finanzieri d'azzardo. La piccola e media borghesia, classe leader della Modernità, è paralizzata dal terrore di perdere il suo posto da mediano della scala sociale. Il ceto intellettuale è stato da tempo cooptato e comprato dalle lobby partitiche, o dalle cordate dei padrini della politica. Quale ceto sociale, quale parte sociale, quale gruppo sociologico è nelle condizioni ed ha le capacità

culturali per assumere una funzione di ispirazione e stimolo della società ? I filosofi e gli psicologi, i sociologi e i formatori, gli insegnanti e gli educatori, gli esperti di informatica e di tecniche del benessere fisico, gli istruttori delle attività di tempo libero, i terapisti, i creativi e i pubblicitari, e gli animatori: tutti coloro che praticano il lavoro immateriale, hanno gli strumenti culturali necessari e vivono la condizione adatta. Certo, si tratta di un aggregato molto eterogeneo ma non più di quello della piccola borghesia che patrocinò la Rivoluzione francese. Il fatto è che tutti costoro, per il lavoro che fanno, hanno familiarità coi problemi del senso e dell'autonomia, dell'espressività e del corpo, della socialità e della creatività, dell'estetica e delle emozioni, del benessere e delle relazioni. E quindi hanno le risorse concrete per aiutare la gente del XXI secolo a trovare le risposte che ha smarrito. E sia chiaro, aiutare a trovare perché il cambiamento può generarsi solo dal basso. Nessuno pensi alla costruzione e vendita di una nuova ideologia prefabbricata in qualche salotto o laboratorio: sarebbe una nuova delusione. Si tratta di stimolare nella maggioranza le motivazioni, l'energìa e le competenze perché trovi da sola nuove risposte.
Proprio come nella costruzione di cattedrali, gli iniziatori danno il via, accendono la miccia, mettono insieme i mattoni di partenza, ma l'edificio finito non è il loro: è quello che la comunità e la storia hanno deciso. Gli operatori sociali devono dare il via ad una grande cattedrale post-moderna o meglio a centinaia di cattedrali immateriali, come imprese collettive, per ripensare all'educazione e alla formazione, ai servizi e progetti per il disagio, ai modi di convivenza e di lavoro, alle nuove relazioni. Non ha più senso dissipare energìe per questo o quel servizio locale, né per piccoli o grandi progetti settoriali ed effimeri che la solita beneficenza politica finanzia. Gli animatori devono trovare il coraggio e la consapevolezza di chiamare le comunità a riprogettarsi, partendo da tutti i bisogni e le risorse potenziali che ora sono sepolti. Se a fianco del coraggio, gli animatori troveranno anche le competenze umane e tecniche (qui intendiamo le tecniche per avviare cattedrali, non i cento modi per fare burattini), allora forse c'è ancora un futuro, prima che scenda l'oscurità del nuovo Occidente imperiale.

Sesto Capitolo

POSTFAZIONE – ANIMAZIONE E WEB

La telematica ha più o meno la stessa età dell'animazione. È nel 1970 che viene creata Arpanet, la prima bozza di rete globale. È vero che fin dagli anni Trenta il visionario Vannevar Bush aveva fatto i disegni di una "scrivania attrezzata" in comunicazione col mondo. Ma passarono 40 anni prima che la cosa avesse un inizio concreto. L'informatica è più anziana, ma non di tanto. Il web, la rete, internet è la vera rivoluzione immateriale, perché è il vero salto di qualità. L'informatica da tavolo può essere considerata una propaggine matura dell'evo industriale, essendo finalizzata ad economizzare il tempo del lavoro d'ufficio. Più o meno come l'automazione ha la funzione di economizzare il tempo di lavoro di fabbrica. La rete planetaria ha costituito un salto di qualità trasformando l'individuale in collettivo, il profit in gratuito, il locale in internazionale, il controllato in incontrollabile. La rete è il terzo cambiamento rilevante, dopo la macchina di stampa ed il motore a vapore, nell'arco di 5 secoli. Si tratta di un fenomeno cresciuto esponenzialmente, senza un centro motore, a costo quasi zero, e basato sull'apprendimento fra pari. I gradi di libertà, creatività, espressività e socialità che consente la rete non hanno eguali in nessun'altra tecnologia. L'automobile ha dato una forte spinta alla libertà individuale ed alla socialità, ma non alla creatività ed espressività, e soprattutto a costi 15 volte superiori. Un PC dignitoso costa intorno al milione, contro i 16 milioni di un'utilitaria. Un'ora di navigazione web costa non più di 6.000 lire, un'ora di viaggio in auto costa non meno del doppio di sola benzina. Coloro che dicono che internet ha ridotto le relazioni non sanno cosa sono né le relazioni né il web. Internet ha bruciato i confini fra Stati, le separazioni fra caste culturali, i tempi fra la creazione dell'idea e la sua diffusione. Una qualsiasi idea scientifica o politica o letteraria, prima del web, per arrivare a tutti doveva assumere una forma comunicabile (stampato,

filmata, o registrata) e costosa; essere distribuita con costi notevoli a decine di intermediatori, che avevano il potere di censurare, modificare e affossare; poi di nuovo riprodotta in grandi quantità e distribuita. A quel punto, ma in questo non esiste differenza fra web o non web, occorreva che le gente fosse spinta a leggere o vedere la proposta. Oggi fra l'autore-ideatore e il fruitore non ci sono barriere e non ci sono praticamente costi. Comunicare col mondo è questione di un tasto da premere. Conoscere quello che prima richiedeva scambi epistolari, viaggi, fotocopie, ora dipende da un tasto da premere. Internet ha abolito la distanza e lo spazio fisico, quindi in certa misura anche il tempo. Se ogni mattina posso scambiare due idee con un giapponese e con un sudafricano, in mezz'ora, le dimensioni spaziali e temporali risultano ipercompresse, ed i mezzi economici irrilevanti. Prima del web i contatti internazionali erano prerogativa della classe dominante, se non altro per i costi che richiedeva.
Ma tutto ciò è già stato detto da molti. Quello di cui si parla meno è il rapporto fra lavoro immateriale e web. Il fatto che l'Italia sia così in ritardo su questo tema la dice lunga sulla qualità delle nostre professioni immateriali. Io penso che siano possibili una formazione, una terapia, una prevenzione, un'educazione, una vacanza, ed un'animazione via web. Che anzi internet sia una delle chiavi di volta per la rinascita delle professioni immateriali che, paradossalmente, in una fase di esplosione dell'immaterialesimo, sembrano in stato di shock.

6.1- Animare la rete

Il web è un nuovo mondo, una sorta di universo parallelo intrecciato col nostro, in rapporto con esso ma non esattamente uguale. La rete offre la possibilità di uno scarto, una differenza, come un grande dispositivo di simulazione nel quale si possono fare esperienze da riportare nella vita quotidiana. Il rapporto fra rete e realtà è simile a quello fra psiche e realtà, al punto che la metafora di Internet come inconscio del pianeta è legittima. La rete è influenzata dalla vita offline, ma la influenza a sua volta. Mentre la vita quotidiana è confinata nello spazio, la rete è caratterizzata dalla a-spazialità. Mentre quella è scandita dalla

freccia del tempo, questa è basata sulla simultaneità. Questo carattere di assenza di spazio e tempo che distingue il web, è lo stesso dell'inconscio. Ognuno di noi fa l'esperienza del sogno, nel quale l'inconscio mette in scena filmati dove lo spazio ed il tempo sono superati. Non è raro che vediamo noi stessi bambini mentre parliamo in una stanza con un adulto, quando entra il nostro partner attuale, col quale usciamo dalla stanza per trovarci su una spiaggia che assomiglia molto a quella in cui abbiamo prenotato di andare il mese prossimo. Nella veglia vigono il principio di realtà sottomesso al tempo e allo spazio, e il principio aristotelico di non contraddizione della logica formale. L'inconscio, ed il sogno, come la rete, sono svincolati della dimensione spazio-temporale e regolati dalla psico-logica fuzzy, chiaroscurale e polisemica. Nella rete siamo al nostro desktop e simultaneamente partecipiamo ad una chat (ospitata su un server che sta in Florida) con un canadese, un'africana, ed uno svedese. Leggiamo le news della CNN e intanto scorriamo un documento del secolo scorso. Tutto è simultaneo e compresente.
La regola dell'offline è il profitto, con la gratuità come eccezione. Nell'online la regola è la gratuità ed il profitto (come dimostra il pessimo andamento dell'e-commerce) è l'eccezione. La vita quotidiana è ordinata e sottomessa, la vita nella rete è turbolenta e libertaria. La vita offline è diurna e lavorativa, la rete è notturna e festiva. La vita fisica è dominata dalla razionalità con la vita emozionale fra parentesi; riduce ad uno la nostra identità e limita le nostre appartenenze. La vita virtuale mette fra parentesi la dimensione razionale, moltiplica le nostre identità, e ci apre a infinite appartenenze.
Tutto ciò non significa che la rete sia il paradiso, come non lo è l'inconscio. Nel sogno non soffriamo meno che nello stato di veglia. E l'inconscio è una costruzione mista di ciò che siamo nella veglia e di ciò che potremmo o vorremmo essere. Il sogno è la scena su cui recitano simultaneamente ciò che siamo, ciò che potremmo essere, ciò che temiamo e desideriamo essere. La rete, fin dalla sua apparizione è stata attraversata delle nevrosi e dalle patologie della vita quotidiana. L'animazione tramite il web non può prescindere dall'animazione del web. In altre parole, per fare animazione delle persone, con e nella rete, occorre avere un'idea di un'altra rete, di ciò che il web potrebbe essere per facilitare una vera sovranità dei soggetti. Allo stesso modo in cui

l'animatore che lavora con gli anziani, deve avere un'idea di come potrebbero essere la comunità e la casa di riposo per facilitare una vera sovranità degli utenti.
Il web può soddisfare enormi quantità di potenziale umano e rendere la società migliore, ma a certe condizioni. L'operatore immateriale che intende usare la rete per la sua pratica con le persone, cioè come mezzo per ottenere risultati di crescita e sovranità, deve avere un quadro di riferimento, un'analisi dei problemi della rete, e delle ipotesi di superamento. Così come non è possibile lavorare per la crescita con le persone in un contesto chiuso, repressivo, reazionario (cioè anti-umano) ugualmente non è possibile lavorare con un web caratterizzato da interferenze disfunzionali.
La prima grande interferenza è quella economica, che coinvolge temi come il software a pagamento o libero, il diritto d'autore, l'e-commerce, i virus informatici. La seconda interfenza è quella degli interessi politici: il controllo e la censura, il fenomeno degli hackers, l'assenza dello Stato. La terza interferenza concerne i bisogni (e le nevrosi) psicologici: il mito della presenza fisica, la privacy, la guerra allo Spam, le password, la netiquette, la lingua.
Perché il web sviluppi appieno il suo potenziale, offrendosi come contesto nutritivo e non emarginante, occorre che le interferenze siano ridotte. L'analogìa con la vita offline è evidente: perché sia possibile il lavoro immateriale (come l'animazione) con gli utenti, occorre un contesto neutrale se non favorente, certo non ostacolante.
Il primo grande ostacolo è quello economico, che deriva anzitutto dal costo del software. Ormai il costo dell'hardware è minimo. Una macchina per navigare bene non costa più di 1 milione. Purtroppo i programmi necessari a navigare bene (il software, che nella metafora dell'auto corrisponde all'autista) costa fino a dieci volte di più. Della benzina, dei distributori e delle strade, cioè dell'energìa e delle infrastrutture necessarie per muoversi, parleremo fra poco. Bill Gates è un genio benemerito non meno di Gutemberg ed Edison, e la sua demonizzazione è frutto di un'invidia infantile. La Microsoft è una multinazionale capitalista che fa il suo mestiere meglio di tante altre. Il problema non è combattere Bill Gates, ma imparare ad ignorarlo. Esiste la possibilità di avere gratuitamente e legalmente tutto ciò che la Microsoft offre a caro prezzo. Ci sono decine di sistemi operativi

gratuiti da usare al posto di Windows, di programmi di scrittura che fanno la stesso lavoro di Word, di software di posta elettronica equivalenti ad Outlook. Il fatto è che da una parte non siamo ancora abbastanza aperti e curiosi da avvalercene, e dall'altra questo software alternativo non è ancora abbastanza facile da usare per la maggioranza.
La questione assomiglia a quella del passaggio dalla penna alla macchina da scrivere. Anche le prime Remington erano difficili da usare e abbastanza costose. Superato lo scoglio culturale, il loro prezzo si è abbassato e pochissimi uffici, nel dopoguerra, hanno continuato ad usare la penna per scrivere. D'altro canto la questione assomiglia a quella di chi si lamenta del rincaro dei prodotti "di marca" o firmati, rifiutandosi di acquistare prodotti di analoga qualità, ma con minore immagine. Si tratta di una stupidità del consumatore, che scompare quando si profila un abbassamento del reddito. Lo Stato è il primo a favorire la pervasività di Microsoft, visto che tutti gli uffici pubblici usano quel software. Basterebbe una legge che imponesse ai servizi pubblici, o ai privati che chiedono finanziamenti, l'uso di software gratuito. Il software per il web corrisponde alle matite e all'abbecedario per la scuola dell'Ottocento o alle macchine da scrivere portatili per il Novecento. Solo grazie al fatto di essere gratuiti o a costi molto bassi, quegli strumenti hanno consentito un salto culturale di massa, che ai tempi della penna d'oca era impensabile. Grazie alla matita e all'abbecedario prima, e alle portatili poi, tutti hanno avuto la possibilità di esprimersi scrivendo. L'idea che se il software non viene pagato non può svilupparsi tecnologicamente è stata dimostrata come falsa. Al software libero partecipano i migliori cervelli del mondo, ed in tale quantità che nessuna multinazionale potrebbe permettersi il lusso di pagarli tutti. Il software libero è la cattedrale del terzo Millennio, eretta col contributo e lo scambio di moltitudini che condividono creatività, impegno e gratuità.
Il secondo grande ostacolo al pieno uso della rete è quello del diritto d'autore relativo ai contenuti. Questa formula magica è quella che ha ucciso l'espressività per tutto l'Evo Moderno. Ha fatto passare l'idea che esprimersi era un mestiere, una professione, magari capace di far arricchire chi la faceva; e che dunque, chi non riusciva a mantenersi con l'espressività, doveva rinunciarvi. Che sia possibile esprimersi, per esempio scrivere,

pur facendo un regolare lavoro è dimostrato dagli scienziati che scrivono continuando a fare il loro lavoro di ricercatori e insegnanti. Don Milani era prete e maestro, Einstein fu per anni impiegato all'ufficio brevetti, Freud non ha smesso un giorno di fare il medico, sia pure della psiche, Svevo si occupava di import-export, Borges lavorava come bibliotecario. Ma il problema non è tanto questo, quanto il fatto che non è vero che qualcuno inventa qualcosa. Ogni artista, scienziato, pensatore, scrittore non è che un trasformatore, metabolizzatore, interprete di materiali altrui. Quando uno di questi ci sembra originale è solo perché non siamo capaci di risalire alle sue fonti. Questo non significa che l'autore non abbia meriti, ma non giustifica che la sua produzione sia inutilizzabile se non a pagamento. Esprimersi offre di per sé vantaggi, in primo luogo intrinseci (esprimerci ci rende soggetti più pieni e sovrani), e in secondo luogo forieri di un credito sociale che quasi sempre si traduce in vantaggi materiali. Il diritto d'autore ha raggiunto il paradosso con la fotografia e il documentario. Fotografi e cine-documentaristi riescono a farsi pagare i diritti d'autore, al posto delle macchine che usano e dei soggetti che fissano sulla pellicola. La foto sull'indiano affamato di Calcutta, non porta una lira a lui, ma al fotografo. Molte popolazioni o singoli hanno intuito questa forma di rapina e si rifiutano di farsi fotografare.

L'oggetto dell'espressività (libro, disco, saggio, quadro o foto) è tutelato dal diritto d'autore solo in quanto è diventato merce di un'industria. Un sistema produttivo che gode di molti benefici (fra i quali la pubblicità gratuita) ma che non cessa di essere un'industria come le altre. Il diritto d'autore è insomma fondato sulle esigenze della trasformazione e distribuzione. L'industria culturale trasforma i beni immateriali (idee, immagini, discorsi, notizie) in beni materiali e li distribuisce. Funziona come un sistema di intermediazione. Per questo difende il diritto d'autore. La rete offre l'opportunità di dare una spallata a questo sistema, eliminando la necessità sia dei supporti materiali sia della distribuzione. Chiunque può diventare autore esprimendosi con la musica, la pittura o la grafica, la fotografia o il cinema, la poesia o la scrittura e, attraverso il web, far pervenire il suo lavoro a chiunque e ad un costo vicino allo zero. Che senso ha ancora il diritto d'autore? L'industria culturale dovrà riconvertirsi in qualcos'altro e i cosiddetti "artisti" dovranno trovare forme di

reddito diverse dalla semplice espressività. La rete, che ha eliminato le barriere spazio-temporali, non può espandere il suo potenziale se viene vincolata dalle royalties. Il web è lo spazio dove chiunque può prendere ciò che vuole da ogni posto e da ogni tempo, trasformarlo e interpretarlo liberamente, per reimmetterlo in circolo. Il massimo diritto da riconoscere è quello della citazione, per mero fair play.
Il terzo ostacolo è l'e-commerce, cioè la vendita di beni o servizi dalla rete, come è fatta oggi. Le grandi possibilità di superamento dello spazio e del tempo hanno ampliato enormemente il mercato, rendendolo di fatto planetario. Tuttavia l'entusiasmo ha fatto fallire molte imprese che non hanno capito la situazione. L'e-commerce offre al consumatore dei vantaggi per le merci che non si possono trovare sottocasa, ed ha senso se i prezzi sono vantaggiosi. Ha senso quindi nei Paesi con una distribuzione commerciale concentrata in aree urbane e in un contesto di grandi spazi, oppure per le merci da importazione. Per esempio, se coloro che gridano nei Social Forum facessero una battaglia per la eliminazione dei dazi doganali nei loro Paesi e aiutassero i Paesi poveri a vendere via web i loro prodotti manifatturieri o artigianali, farebbero una vera rivoluzione. La questione dei costi ha a che fare con i sistemi di spedizione, su cui non c'è molto da risparmiare, e sui costi doganali, su cui si può fare molto. Ma ha anche un'origine del rapporto fra web e produttori. Seguendo una tipica logica industriale moderna (cioè vecchia) la rete ha creato una moltitudine di sedicenti esperti che oltre ad allontanare i cittadini comuni dalla telematica, hanno gonfiato a sproposito i costi di accesso. Si sa di siti costati centinaia di milioni, quando con un milione si può poter fare un sito completo. Questo però richiede che il web esca dalla situazione di specializzazione misterica, quasi alchemica, per diventare familiare come le penne biro e le macchine da scrivere portatili o le calcolatrici da tasca. Oggi siamo in una situazione simile a quella delle imprese dell'inizio dell'Ottocento che, se avessero dovuto pagare milioni per le penne, i contabili e le scrivanie, non sarebbero mai entrate nell'era industriale. L'impresa ha avuto per decenni i suoi centri di costo più rilevanti nella produzione, mentre i costi di archiviazione, comunicazione, promozione, erano trascurabili. Nell'era tardo moderna molte grandi imprese che hanno spostato i centri di costo dalla produzione (che affidano a terzisti e

appaltatori anche stranieri e a costi sempre più bassi) alla pubblicità, alla promozione, al rapporto col consumatore. Per le piccole e medie imprese questo passaggio è impossibile. La rete può diventare un'alternativa solo se possono far diventare la rete una funzione accessoria della loro produzione. Ogni artigiano o professionista svolge direttamente tutte le funzioni accessorie alla produzione: promozione, pubblicità, vendita, contabilità e archiviazione. Tutt'al più con il sostegno di qualche consulente dai costi ragionevoli. Così deve essere per la rete. L'e-commerce diventerà fruttuoso quando il webmaster sarà lo stesso titolare dell'impresa, che se finora ha scritto personalmente le sue lettere ai clienti o ai grossisti, d'ora in poi dovrà gestire personalmente il web. In tal modo i costi delle vendite via rete potranno subire tagli convenienti per i consumatori, tali da rendere l'e-commerce una nuova fonte di ricchezza per molti.
L'ultima questione economica è quella dei virus. La rete si ammala e provoca malattie alle singole unità che la compongono. Con costi spesso eccessivi. Stranamente, l'onnipervasivo potere statuale che di tutto si occupa, non prende nemmeno in considerazione un suo possibile ruolo circa la "sanità elettronica". Talché la "medicina" telematica è diventata un forte business. Talmente forte da far sospettare che i produttori di antivirus ed altri sistemi di difesa "sanitaria", non siano del tutto estranei alla produzione dei virus medesimi. Sospetto che già circola anche per le malattie fisiche (Aids ed Ebola in primis). La prevenzione e la cura dei virus informatici dovrebbe ottenere la stessa attenzione di quella per i virus fisici. La rete sarà economica, quando sarà dotata di servizi informatici nazionali per la prevenzione del contagio, assicurazioni contro le malattie, presidi territoriali di educazione alla salute, terapia e riabilitazione informatiche.
Il web è come una terra di colonia. Come l'America all'arrivo di Colombo o come il Far West. Un nuovo mondo scoperto, esplorato e colonizzato da coraggiosi avventurieri, uomini capaci di sognare e spesso non troppo sensibili all'etica. Ma la rete è anche come un quartiere urbano periferico, una borgata, una favela costruita col metodo "fai da te", con materiali di scarto e da soggetti transfughi, immigrati per emarginazione e per evasione. La maggioranza dei pionieri del web proviene da ceti non centrali della vita offline: giovani, intellettuali, disabili, oppure adulti non troppo integrati. È dagli sforzi gratuiti e congiunti di gente come

questa che è cresciuta la rivoluzione del web. Gli Stati, anche quelli più ispirati alla socialdemocrazia, non si sono precipitati a impiantare in questi nuovi territori servizi medici, scuole, ferrovia e poste, strade e fogne, servizi culturali. Nei casi migliori hanno avuto un atteggiamento assente, tipicamente liberale. Nei casi negativi hanno fatto leggi sulla privacy, sui vincoli editoriali, contro la pornografia. Nei casi peggiori hanno mandato l'esercito a sequestrare i servers e chiudere gli Internet Cafè (Cina e Grecia); oppure hanno inventato Echelon e Carnivore (come la GB e gli Usa). I Governi italiani non si sono fatti mancare nessuno dei tre atteggiamenti. Il mondo della rete è stato colonizzato da volontari che dello Stato hanno ricevuto solo giudici, sceriffi e militari. Lo Stato non si occupa di costruire "strade elettroniche", anzi supporta il quasi monopolio Telecom che fa pagare i più alti costi di accesso d'Europa. È come se il fascismo coloniale, invece che costruire strade in Etiopia, avesse messo delle tasse sui tamburi.
Il rapporto fra web e politica è un secondo, ma decisivo, fattore di disturbo della rete. Quando, negli Anni Novanta, è diventato chiaro che il computer ed il web erano la penna e l'abbecedario del futuro, lo Stato Italiano ha risposto inserendo un computer (dicasi 1) in ogni scuola. Niente scuole, niente strade o fogne o linee elettriche, niente servizi culturali in questo nuovo mondo colonizzato. Solo atteggiamenti censori e repressivi. La prima preoccupazione dello Stato ha riguardato la privacy, per cui non esiste un pubblico elenco di indirizzi mail, anche se da sempre esiste un elenco telefonico. Dunque, si può telefonare anche di notte a chiunque per una ricerca di mercato, una molestia sessuale, uno scherzo televisivo: ma è reato mandare una mail non richiesta. Come secondo intervento censorio lo Stato ha omologato i siti web ai periodici su carta, mettendo chiunque scriva sul web senza essere giornalista in condizioni di ricattabilità. Si sa per certo che Usa e Gran Bretagna hanno attivato da tempo (molto prima dell'11 settembre), con la scusa di contrastare il terrorismo, la rete d'ascolto satellitare Echelon, che può controllare ogni messaggio via etere, e il software Carnivore, che setaccia ogni informazione via web. Lo Stato italiano, non solo non si è opposto a questa palese e incostituzionale violazione della privacy (i controlli via Echelon e Carnivore non sono autorizzati da alcuna magistratura), ma ci

sono fondati motivi per ritenere che condivida questi strumenti con gli alleati.
Come ogni potere coloniale necessita di “demoni” per giustificare i suoi interventi repressivi generalizzati, il controllo politico ha gonfiato a dismisura due fenomeni, reali ma trascurabili, mettendoli nel ruolo di satana: gli hackers e la pedofilia. Gli hackers sono un’infima minoranza di giovani geniali che, per mera sfida intellettuale, riescono a penetrare anche nei siti più protetti. Il loro numero è inferiore a quello dei ladri che circolano indisturbati, pur essendo in grado di superare le difese di qualsiasi casa, negozio, magazzino o caveau bancario. Mentre il furto o lo spionaggio industriali sono considerati reati trascurabili, la semplice invasione informatica è diventata un reato che gli Usa puniscono in certi casi con l’ergastolo. Uno Stato che controlla ogni gesto dei cittadini con Echelon, Carnivore, milioni di videocamere, spie telefoniche, intercettazioni ambientali, pedinamenti, non accetta che qualche giovanotto spii nei computer delle grandi organizzazioni.
La pedofilia via web è un altro mito che il potere brandisce come minaccia per tenere sotto controllo la rete. La cosa che suscita maggiore scalpore è l’irretimento di bambini via web da parte di pedofili o l’oscenità dei siti di pornografìa infantile. Definisco mito questo della pedofilia sulla rete, perché dopo il battage che ho sentito, come tutti, sui media, ho voluto cercare questo materiale di cui la rete pullulerebbe e che ogni bambino potrebbe trovare casualmente. Ebbene, in quattro anni di assidue navigazioni, non sono mai riuscito a trovare né per caso né intenzionalmente una sola foto di bambino/o in un atteggiamento sessuale. C’è della pornografìa (con adulti) nella rete: la stessa che ogni bambino vede nelle edicole in cui compra Topolino. Ci sono foto di ragazze definite dalla pubblicità “giovanissime”, ma che mostrano a vista di avere superato la ventina. Ma mai, dico mai, ho visto una foto di bambini coinvolti in rapporti sessuali. L’eventuale pornografia infantile sul web se c’è, è riservatissima a circuiti cui solo certi adulti possono accedere.
Ciò detto, non significa che gli hackers non siano condannabili, e tanto meno che non siano colpevoli i pedofili. È giusto prevenire e punire i reati dei primi, ed ancora di più dei secondi, sulla rete e ovunque siano perpetrati. Tuttavia queste riflessioni vogliono sottolineare l’evidente uso strumentale che lo Stato fa di

fenomeni parziali, rari e circoscritti usandoli come deterrente e alibi per un controllo sempre più stretto del web.
Oltre alle interferenze e disfunzioni economiche e politiche, esistono nel web anche vere e proprie nevrosi psicologiche. L'ossessione della sicurezza e riservatezza assume aspetti grotteschi. Uno è quello della password, senza la quale non si può nemmeno iscriversi ad un sito di barzellette. Come se ci fosse un continuo complotto di gente che vuole entrare al posto nostro nei siti, o di hackers in agguato pronti a penetrare il nostro preziosissimo sito sulla "storia della liquirizia". Grottesco è anche il fenomeno dei firewalls: sbarramenti che dovrebbero tenere lontane le intrusioni sul nostro PC da parte di estranei. Come se il nostro PC possedesse non si sa quali tesori da penetrare. Questa ossessione è tanto più ridicola in quanto è noto che non esiste praticamente sito impenetrabile o password non scopribile, e che i vari Echelon e Carnivore, come ogni hacker che si rispetti, possono entrare ovunque.
Altra nevrosi è quella della guerra allo "spam", cioè l'invio massiccio di "volantini" pubblicitari nella nostra casella elettronica. La rete è nata per moltiplicare le comunicazioni, il che implica anche l'invio e il ricevimento di mail da sconosciuti. Quasi tutti i messaggi spam sono spazzatura, ma non è detto che fra essi non si trovi anche della pubblicità utile. Anche qui registriamo un'enfasi patologica su un problema trascurabile. Io ho numerose caselle elettroniche, private ma note a chiunque; sono iscritto a decine di mailing list e newsgroup; divulgo le mie caselle da numerosi siti web. Potenzialmente ho aperto sul web almeno 50 punti di ricezione di spam, e non ricevo mai più di 20/30 volantini "spam" al giorno, uno o due dei quali anche interessanti.
Un'altra ossessione è la "netiquette". Un Far West nato all'insegna della libertà, si è dato un gran daffare per stabilire regole di buone maniere da rispettare nelle mail, nei Forum, e in tutti i contatti sulla rete. Se per caso vi scappa una lettera maiuscola nella battitura, guai a voi: c'è subito un purista della netiquette che si sente offeso perché la maiuscola significa "urlato"!
Infine, il linguaggio è una spia delle nevrosi del mondo della rete. Domina in modo vistoso il "tecnamericano", un misto di linguaggio tecnico e statunitense, che denota la sottomissione culturale del web ai tecnici ed agli Usa. L'aspetto tecnico del linguaggio è tale da rendere ostico l'accesso alle persone comuni,

come se la rete dovesse restare cosa per iniziati. Alcune parole sono intraducibili o troppo scomode da tradurre, come per esempio html che sta hypertext mark up language e cioè linguaggio marcatore di ipertesto. Moltissime sono traducibili, tant'è che culture meno asservite della nostra usano termini del loro vocabolario. Il mondo ispanico per esempio usa regolarmente "computador" per computer, mentre noi abbiamo abbandonato il nostro "elaboratore". Noi abbiamo sostituito dischetto con floppy, mentre i francesi usano solo "disquette". La sottomissione al linguaggio Usa è talmente vistosa che usiamo pochissimo i traduttori elettronici e finiamo per conoscere della rete solo i siti in italiano o inglese. Invece oggi sono in crescita le aree della rete del sudamerica, in spagnolo o portoghese; dell'oriente, in cinese o koreano (la Korea è il paese del mondo con più allacciamenti alla rete); del mondo arabo. Noi, con la dipendenza dalla cultura americana, perdiamo infinite ricchezze.

6.1.1- La socialità

La rete è potenzialmente un potente moltiplicatore della socialità. L'abbattimento dello spazio e del tempo significa riduzione di tutte le intermediazioni linguistiche, geografiche, commerciali, distributive. Ognuno è in grado di mettere in comune qualcosa con qualunque altro essere del pianeta, in modo immediato e a costo vicino allo zero. Questa è la dimensione potenziale, ma non è del tutto compiuta. Molti fattori economici, politici, o psicologici, si frappongono fra il potenziale e l'attuale, per motivi come abbiamo cercato di descrivere sopra. Perché il bisogno di socialità sia soddisfatto appieno nella rete occorre che gli elementi ostacolanti vengano combattuti e ridotti. In parte si tratta di battaglie politiche, estranee all'animazione. Ma in parte si tratta di un lavoro culturale, da fare per espandere le potenzialità della rete e dei singoli nella rete.
Il primo grande compito che aspetta l'animazione del web è quello di alfabetizzare milioni di persone. Anche se ormai ogni luogo di lavoro e quasi ogni casa dispongono di un computer, l'uso che viene fatto dello strumento è molto inferiore alle sue possibilità. La familiarità e quotidianità d'uso del web sono ancora un fenomeno élitario. La posta elettronica è lo strumento più

utilizzato, ma perlopiù per lavoro o fra soggetti già in relazione fra loro. I newsgroups, le bacheche elettroniche, i forum, le chat audio o video, sono ancora utilizzati da minoranze giovanili, tecnicizzate ed acculturate. Questi sono strumenti di comunicazione utilizzabili fra estranei, in grado di allargare la socialità. Sono spazi in cui è possibile riceve e dare aiuto. Non si sottolinea mai abbastanza che il web è cresciuto sulla base di scambi gratuiti fra pari: si tratta del più grande fenomeno di apprendimento "senza formatori" mai registrato dalla storia. Milioni di persone hanno imparato il web, anche nei suoi aspetti più complessi, da sole e con l'aiuto di navigatori più esperti di ogni parte del mondo. Il web è dunque un grande esempio di socialità solidale e gratuita.
Alfabetizzare all'uso di questi mezzi di socialità allargata significa facilitare l'apertura di scambi con altri Paesi, altre culture, altre esperienze, ma anche diffondere l'esperienza di solidarietà e gratuità che ispira la rete. Non esiste problema che, messo in comune su uno dei mezzi di socialità del web, non trovi risposte con ipotesi di soluzione, consigli, incoraggiamenti. Certo, il processo ha qualche difficoltà tecnica, ma non più grande di quella di scrivere una "lettera al direttore" di un quotidiano, o di fare una telefonata al conduttore dei programmi televisivi detti "di servizio". Alfabetizzare per una socialità sulla rete, significa trovare i mezzi adatti per stimolare le persone ad intrecciare relazioni di scambio con sconosciuti. È questa la vera difficoltà, in un'epoca in cui sono ridotti gli scambi anche fra amanti.

6.1.2-Il corpo e l'identità

Chi ha del web un'esperienza familiare non si pone il problema del corpo e dell'identità, che invece viene posto con forza da tutti coloro che sono estranei al web. Un argomento è che il web non consente scambi corporei e quindi rende "false" o limitate le interazioni: ognuno può dirmi che mi ama pazzamente, mentre sta giocando con un videogame. Un altro è che la rete consente l'anonimato o peggio la mistificazione relativamente all'identità: la bionda Samantha con cui sto chattando può essere un postino coi baffi, e dietro il romantico Indiana Jones dei tuoi sogni può nascondersi una commessa di 120 chili.

Queste obiezioni evidenziano una scarsa conoscenza di cosa siano le relazioni nella vita offline. Le quali, prima che legami fra due diversi soggetti, sono legami fra immagini e fra parti di sé. A certe condizioni, le relazioni diventano scambi fra soggetti diversi. Ma per lungo tempo, e spesso per sempre, le relazioni sono interazioni solo con ciò che vediamo o crediamo di vedere (proiettando i nostri bisogni sull'interlocutore), il che non corrisponde necessariamente alla mitica verità. La finzione, il mascheramento, l'equivoco, l'allucinazione, la proiezione, non sono fenomeni legati solo all'assenza del corpo.
Il corpo parla a chi sa ascoltarlo e l'identità è una costruzione non una scoperta. La presenza del corpo fra due soggetti che comunicano è un elemento potenziale di chiarezza quanto lo è di confusione. Se chattando può non essere chiaro chi sia veramente l'interlocutore, è illusorio che se ci parliamo faccia a faccia (su un treno o in discoteca) si possa saperlo. Le tue parole sono chiarite o contraddette dal tuo corpo, solo se io sono molto bravo ad accorgermene. I fallimenti relazionali quotidiani non danno alcuna certezza che il corpo sia così decisivo nelle relazioni. La storia è piena di relazioni epistolari profondissime. Freud faceva l'analisi stando alle spalle del paziente. Jung chiedeva ai pazienti di scrivere diari, e l'analisi che ne faceva non era meno importante di quella di persona. Per secoli, la gente si è sposata senza vedersi mai prima, ed ancora oggi questo avviene in molti Paesi islamici. Non risulta che le relazioni nate e cresciute "in assenza di corpo" siano tanto peggiori delle altre. Da sempre, gli scienziati si scambiano idee per lettera o dalle pubblicazioni e questo non ha compromesso lo sviluppo della scienza. Il web consente relazioni che hanno il limite dell'assenza corporea, ma offre altri vantaggi. Per esempio, è possibile trascrivere una chat e rileggerla con calma, il che non è dato dagli incontri verbali. È possibile concentrarsi sulle parole scritte, senza farsi distrarre dall'estetica. Sul web le parole e i gesti hanno più importanza che nella vita, perché non hanno "rumori" di contorno. Del web si mitizza il potenziale di segreto e mistificazione, come se fuori dal web le relazioni fossero un campo di chiarezza ed onestà. La relazione con l'altro, dentro e fuori dal web, contiene sempre un grado di segreto e mistificazione non solo perché tutti ci difendiamo dalle relazioni, ma soprattutto perché abbiamo aspetti segreti, ignoti ed ambigui anche verso noi stessi. Se una relazione è una

penetrazione reciproca, un lavoro di scavo e costruzione partecipata, ognuno degli attori viene spesso sorpreso da ciò che vede nell'altro, ma anche da ciò che sente in se stesso. Non solo perché prima della relazione si illudeva o non era consapevole circa se stesso, ma perché la relazione lo cambia.
Possiamo dire che ogni relazione ha dei limiti, presente o no il corpo, perché ognuno di noi in parte è ed in parte diventa. E ciò che è o diventa non è mai del tutto chiaro, ne per sé né per l'altro.

6.1.3- Il gioco: libertà dai "gioghi"

Il web è un grande gioco, perché è uno spazio di grande autonomia dentro regole, ma anche uno spazio in cui le regole si possono inventare. Non mi riferisco ai banali video-games portati in rete, ma ai giochi specifici della rete e più ancora ai nuovi giochi della rete. Esistono centinaia di siti in cui si gioca a creare interi mondi o nazioni, in cui si scrivono romanzi collettivi, in cui si dipinge, si possono fare attività manuali: tutto online. Esistono siti di giochi di parole, di quiz o gare, di giochi didattici, educativi e formativi. Esistono siti di giochi di Borsa e sportivi. Non c'è limite all'inventiva. Ma il vero gioco, senza "gioghi" è l'intera rete. Una rete che può essere intesa come "simulazione del mondo". E come il mondo, offre giochi da vedere e consumare o giochi da inventare e condividere. Il vero grande gioco è agire attivamente sul web, attraverso un sito. Creare un sito è iniziare un gioco personale, nel quale è possibile coinvolgere decine o centinaia di individui di ogni parte del mondo. Gli aspetti tecnici sono facilmente superabili e la tecnologia sta facendo molto per dare a tutti la possibilità di fare pagine web. Chiunque, a partire dalla totale ignoranza di linguaggi specifici, può mettere online un suo sito con una ventina di ore di impegno, e zero lire. Meno tempo e soldi di quanti ne servono per imparare a sciare, fare immersioni subacquee, o guidare un'automobile. La maggior parte della gente fa giochi più costosi e più difficili che giocare con le pagine della rete.
E dobbiamo ricordare che molti giochi che la gente fa non sono divertenti, o non sono socializzanti, o non sono creativi, o non sono espressivi. La com-presenza di queste caratteristiche è

quello che dà qualità ad un gioco: e le pagine web sono un gioco che le ha tutte e quattro. Per gli adulti un gioco divertente è un gioco diverso, divergente, sorprendente. Molti giochi non hanno questi caratteri, ma divertono per altri motivi. Magari perché consentono relazioni interessanti, vivaci, nuove. La mag gior parte dei giochi abituali come quelli da tavola o di carte o sportivi rispondono al bisogno di divertimento (lo svolgimento di ogni partita è diverso) o di socialità (anche le relazioni competitive sono stimolanti). Tuttavia i giochi tradizionali rara mente soddisfano anche il bisogno di creatività. È raro che la gente giochi a scacchi alternativi, anche se ne esistono decine; o a calcio 20 contro 20; o a scopa con il mazzo da 52 carte. Nei giochi tradizionali, appunto perché sono tali, l'aspetto normat ivo è rigido. I giochi linguistici invece sono creativi, come molti giochi di movimento dei bambini, o i giochi teatrali: ma sono quelli meno praticati. Più rari sono i giochi che richiedono l'espressione personale con linguaggi diversi da quello verbale, ma in genere non si considerano come giochi: come il ballo, la recitazione, il karaoke, le attività di costruzione manuale (come il pongo o l'origami). Il web inteso come spazio di costruzione di pagine e siti è un gioco che offre divertimento, socialità, creatività ed espressività.

6.1.4- La ricerca, le ibridazioni, la sperimentazione.

Il web è una miniera di tesori sepolti. Qualcuno ha addirittura dimostrato che le pagine trovate dai motori di ricerca sono solo il 30% del totale. Una biblioteca di mili ardi di pagine a portata di un tasto. E non solo di pagine scritte, ma di filmati, musiche, quadri, fotografie, mappe, numeri e grafici. Il grande cervello planetario contiene gran parte del sapere passato e presente dell'umanità, e ciò che manca si aggiun ge ogni giorno in quantità esponenziale. L'invenzione dell'ipertesto e dei links (o collegamenti) fa sì che ognuna dei miliardi di pagine sia collegabile ad ognuna delle altre. E su miliardi di pagine la quantità degli insiemi possibili è infinita. Il sapere, prima del web era dato, e solo da particolari intelligenze costruito. Con l'avvento della rete il sapere diventa più costruito che dato. Ogni singolo individuo può costruirsi il suo testo, il suo archivio, la sua biblioteca, facendone opere uniche ed o riginali.

Nell’arte si parla dell’abilità dei curatori di musei, mostre, biblioteche e dei collezionisti. Costoro, assemblando opere altrui costruiscono un’opera originale, con un senso autonomo da quello dei singoli elementi. Sul web, ogni essere umano diventa con facilità e senza costi un creatore di musei, un collezionista, un costruttore di senso. La rete, offrendo a chiunque l’accesso all’archivio del sapere planetario, restituisce potenzialmente a tutti la sovranità nella costruzione di significati. La rete è il più gigantesco stimolo animativo della storia, perché mette chiunque nella possibilità di “fare, divertirsi ed esprimere” in vista di una più piena sovranità culturale sulla vita. Fare ricerca sul web è sicuramente il modo principe per sviluppare molte capacità: l’esplorazione, l’induzione, la formulazione di ipotesi, il connessionismo, le verifica. La cultura, per alcuni, è la capacità di collegare diversi elementi dando un senso a ciò che ne risulta. Kant ha definito la cultura come il senso della vita in certo momento e in un certo luogo. La rete è il pozzo dei collegamenti e la miniera del senso. La ricchezza del web, ma anche lo sconcerto che in molti produce, nascono dal fatto che diversamente dalle biblioteche, dai musei, dalle mostre e dalle collezioni, tutto il materiale è accatastato senza alcun ordine. L’ordine non è dato, ma va costruito. Malgrado esistano i motori di ricerca, le directories, i portali, il web è come un’enorme stadio ricolmo di opere accatastate in modo causale, con qua e là pochi piccoli scaffali di raccoglitori ordinati. Il senso di angoscia dato dal disordine è attenuato solo dall’eccitazione di un’infinità di scoperte possibili e di tesori per i quali ognuno può essere lo scopritore.
Il primo effetto del disordine è il superamento delle gerarchie e delle compartimentazioni tipiche della Modernità. La piramide moderna era suddivisa da paralleli secondo un ordine di importanza, con una base ampia ma subalterna ed un vertice piccolo ma potentissimo. Inoltre la piramide era divisa in meridiani, fette minuscole che incrociandosi coi paralleli davano origine a comparti talmente circoscritti da arrivare ai ruoli individuali. Questo modello a griglia era applicato ad ogni aspetto della società, da quello politico a quello scientifico, dallo sport alle attività artistiche. L’Assessore al Turismo doveva disinteressarsi dei problemi della viabilità che erano di competenza dell’Assessore al traffico; chi studiava sociologia ignorava la psicologia; chi giocava a calcio non poteva giocare a qualcosa di

misto fra calcio e pallacanestro; chi dipingeva, trascurava la musica. Le competenze, non intese come capacità ma come spazio riservato, erano "sacre". Oggi di questo sistema esistono molti ruderi, relitti e rovine, a volte anche ingombranti (per esempio i sistemi di governo nazionale e locale), e il disordine post-moderno nasce dalla frantumazione della precedente piramide. La struttura generale è implosa e la ri-costruzione è in atto a partire da ibridazioni, sperimentazioni, innesti, mutazioni. Le discipline scientifiche classiche sono quasi archiviate a favore delle discipline di frontiera (psico-neuro-immunologia, socio-biologia, bio-ingegneria, ecc.) o del tutto nuove (scienza del caos, memetica, vita artificiale, ecc.). L'arte si è ibridata mescolando corpo e pittura, scultura e musica, informatica e scrittura. La cucina e la musica sono diventate multi-etniche o fusion. I lavori tradizionali sono stati sostituiti da centinaia di mestieri inesistenti solo dieci anni fa. L'architettura è uscita dalla prigione del funzionalismo (cubi di cementi con buchi quadrati) per ripescare le provocazioni alla Gaudì e gli ornamenti barocchi, mescolati all'acciaio e al cristallo. Il web è il crogiolo nel quale gli elementi del passato e del presente, accatastati in disordine, vengono ogni giorno trasformati, mescolati, fusi, creativamente rivisitati, dando vita a infinite nuove prospettive scientifiche, artistiche, professionali. Questo è facilitato dalla libertà di sperimentazione che il web offre. Solo dieci anni fa chi aveva un'idea innovativa, doveva sottomettersi ad una trafila di esami tanto complessa da rendere la società sostanzialmente immobile. Per il secolo dal 1850 al 1950 i cambiamenti relativi alla struttura della società e della cultura dominate sono stati pochissimi, malgrado le rivoluzioni e le guerre. La griglia o "gabbia" della Modernità era immobile, ed i mutamenti avvenivano al suo interno. La frantumazione e la successiva "forma liquida" dell'Immaterialesimo, iniziato negli Anni Sessanta e non ancora pienamente realizzato, hanno dato la stura alla sperimentazione. La rete ha accelerato il processo offrendo a chiunque la possibilità di ibridare, mescolare, ricreare ogni cosa senza intervalli, intermediazioni, censure. Oggi il problema è la disattenzione e l'insignificanza che i nuovi significati, proposti di minuto in minuto, ottengono dalla società in generale. Ma forse questo è tipico di una fase di rivoluzione bio-culturale, nella quale competono decine di modelli diversi in attesa di quelli che

potranno resistere al tempo. Il fatto positivo è la libertà di sperimentazione, che soddisfa i bisogni di novità, creatività e responsabilità. Ognuno è sovrano dei mondi che inventa e sperimenta.

6.1.5- Azzerare gli ostacoli: costo, accesso e tecne.

Perché sia reso possibile un pieno sviluppo delle potenzialità del web, col fine di sviluppare le competenze umane della maggioranza, occorre che siano superati tre ostacoli. Il primo è quello del costo. Se il web è lo strumento della comunicazione dell'Immaterialesimo, non deve costare più di una penna, un giornale, una radio o una tv, che sono stati gli strumenti comunicativi dei due secoli precedenti. Non ha senso la gratuità, come del resto non sono gratuiti gli strumenti tradizionali. Ma ha senso una politica che metta tutti in grado di fruire ed agire questo nuovo potente medium. E non si tratta solo di garantire un PC in ogni casa e su ogni banco. Occorre un grande movimento culturale di alfabetizzazione informatica simile a quello svolto per la diffusione della scrittura e lettura. Occorrono alfabetizzatori (ruolo diverso da quello dell'insegnante), ma anche modifiche ai sistemi formativi. La scrittura/lettura di massa ha dato vita ad un'editoria di massa, non è stata solo la continuazione della storia orale fatta in forma scritta. Se la didattica rimane tradizionale, il PC a scuola serve solo per i videogames. Occorrono modifiche ai sistemi di selezione del personale, come alle procedure delle amministrazioni locali. Occorre cioè che la cultura e la vita quotidiana si smaterializzino perché altrimenti, la diffusione del PC e del web farà la fine delle telecamere, dei proiettori di diapositive, del videotel e di tutte le altre tecnologie casalinghe da usare una volta l'anno.
Il secondo problema è quello dell'accesso. Usare un PC e accedere al web dovrebbe essere facile come trovare una biro e un foglio di carta, un telefono, un giornale, una radio o una tv. In molte città ormai è normale trovare quotidiani gratuiti. Da tempo si trovano giornali, radio e tv in tutte le collettività (ospedali, alberghi, mense, circoli, luoghi di lavoro). I telefoni sono ad ogni angolo di strada. La Modernità ha capito da subito che l'informazione diffusa era il motore del suo sviluppo. Non esistono né mercato

ricco né democrazia, senza una libera e diffusa informazione, con tutti i mezzi possibili. L'Immaterialesimo stenta a svilupparsi anche perché i ruderi della società precedente non vogliono capire (o capiscono troppo bene) che un accesso indiscriminato e popolare alla rete significa emancipazione e sviluppo generalizzato. È vergognoso dover constatare che Paesi del cosiddetto Terzo Mondo, come il Vietnam, dispongono di Internet Cafè molto più numerosi dell'Italia.
Il terzo problema è quello tecnico. In realtà si tratta di un problema culturale, più che tecnico. Non si può negare che il web mantenga ancora alcune difficoltà, per cui usarlo attivamente è più difficile che telefonare. Ma in parte questo problema è in via di superamento. Esistono ormai software che riducono il lavoro nella rete quasi solo alla scrittura dei contenuti, e fare un sito non è tanto più difficile che mandare una mail. Ma in parte si tratta di un problema di cultura tecnica, per cui la funzionalità viene sommersa da orpelli, sofisticherie tecnologiche, termini esoterici del tutto inutili. Il lavoro maggiore qui deve essere fatto da figure nuove, capaci di interfacciare l'utente e gli iniziati. Nel mondo della rete è quasi del tutto assente la figura del maestro o del divulgatore, ciò dell'operatore capace di tradurre la scienza e la tecnica in un linguaggio quotidiano "elementare". Perché questo divulgatore non può essere l'animatore? Gli aspetti tecnici sono contenuti come quelli di un laboratorio di lavori in creta. Ciò che occorre sviluppare è il rapporto fra pagine web e divertimento, creatività, socialità ed espressività: e chi meglio dell'animatore (preparato) può aiutare gli utenti a farlo?

6.2- Animare con il web: qualche idea

Quest'ultima parte del libro cercherà di proporre interventi di lavoro immateriale col web. Trattandosi di un libro sull'animatore, il punto di vista sarà quello dell'animazione, anche se nella società "liquida" dell'Immaterialesimo molte divisioni professionali rigide perdono senso. La gran parte delle attività del lavoro immateriale possono essere svolte da tutte le figure professionali. Ciò che differenzia l'uso delle tecniche è il quadro relazionale e il taglio dell'analisi o il suo livello di approfondimento. Per esempio, la stessa tecnica teatrale può essere usata come role-playing da un

assistente sociale durante un colloquio, da un formatore in una sessione d'aula, da un educatore durante un momento di gioco proiettivo. Oppure come drammatizzazione da un animatore o psicodramma da uno psicoterapeuta. Infine come sociodramma didattico, da un insegnante. Dall'esterno, tutti costoro sembrano fare la stessa cosa: le differenze sono percepibili dall'interno, in quanto obiettivi, contratto utente-operatore, taglio o livello della riflessione collegata. Prima di presentare le attività di animazione col web dedichiamo qualche riflessione ai motivi per farla, nella convinzione che le innovazioni siano sempre un problema di "perché" più che di "come". Una volta trovato un senso ad un intervento, il modo per farlo si trova sempre. Tralasciamo qui una disamina tecnica delle attrezzature necessarie per fare animazione col web: bastano un computer anche modesto, attrezzato con stampante, casse, schermo, webcam, lettore di dischetti e Cd rom, collegamento alla rete. Per i gruppi, le aggregazioni, le comunità potrebbe essere utile un proiettore murale per il computer, in modo che molti possano vedere lo schermo di un solo computer. Il costo di una postazione intera è intorno al milione. Il software necessario può essere quello gratuito e legale. Per un proiettore invece servono 3 o 4 milioni. Le organizzazioni non profit possono aggirare i costi ricorrendo al mercato dell'usato o al mercato del riciclo. Ci sono migliaia di vecchi PC che gli uffici hanno difficoltà a smaltire: basta raccoglierli e ripristinarli. Il concetto di vecchio in telematica si può tradurre in "comperato uno o due anni fa". Infine, il costo del collegamento alla rete è quello di una telefonata urbana. Negli Internet Cafè di tutto il mondo, dove pure il gestore ha un profitto, un'ora di navigazione costa meno dell'equivalente di 5.000 lire. La questione costi è in definitiva irrilevante, se pensiamo che ogni servizio richiede materiali che hanno dei costi.
L'ultimo elemento generale da sottolineare circa il lavoro immateriale col web è la sua possibilità di essere svolto senza vincoli spazio-temporali. Non è indispensabile la presenza fisica. Ogni attività può essere svolta da chi è presente, ma anche da chi è a casa, in viaggio, in un'altra città o Paese, malato o disabile. Non è nemmeno indispensabile la sincronicità. Si può partecipare a molte attività anche in orari diversi, oltre che simultaneamente. Chi non è presente sul luogo dove si svolge una certa attività animativa, può parteciparvi la sera o giorni dopo. Ciò che viene

realizzato tramite web, siano scritti, video, musica o disegni può essere archiviato per sempre e corretto o arricchito in ogni momento da chiunque ne sia autorizzato.

6.2.1- Coi soggetti singoli e coi gruppi

6.2.1.1- In classe

Nelle classi italiane il web può avere una semplice funzione di sussidio didattico: come archivio, come strumento per le ricerche, come sistema di lavoro di gruppo, come simulatore o test di livello degli apprendimenti. Già questo sarebbe un avanzamento, visto che la maggioranza della didattica è ancora ferma alla lezione frontale e all'interrogazione individuale. Ma il web può avere una funzione decisiva per tutte le attività educative, cioè non legate allo stretto apprendimento delle discipline. Le attività parascolastiche, le attività di educazione civica, sanitaria, interculturale, ecc. possono ruotare attorno al web unendo gli aspetti ludici, socializzanti, creativi ed espressivi. So bene che una didattica raffinata si imposta come integrazione fra attività didattiche ed educative, e che gli insegnanti competenti non separano le discipline fra loro dalle attività extracurriculari. Ma so anche che questo lavoro integrato è, e sarà per molto tempo, un'eccezione. Per ora, sarebbe un passo avanti usare il web per la didattica disciplinare e per le attività extracurriculari. Queste ultime possono essere svolte da insegnanti sensibili all'animazione o da animatori professionali che affianchino i docenti, come spesso già accade, nei pomeriggi.

6.2.1.2- Per anziani

Qualcuno afferma, con un'inaccettabile spocchia, che gli anziani sono ormai tagliati fuori dalle nuove tecnologie. L'affermazione non è vera: gli anziani hanno sempre avuto maggiore predisposizione per i meccanismi, gli elaborati, le riparazioni, il bricolage, la manualità in genere. Nel web non c'è niente di così difficile dal punto di vista sensoriale da dare ai giovani più chances. Il web non è i videogame. Il pregiudizio verso gli anziani è doppiamente colpevole se pensiamo che il termine "anziano"

comprende milioni di persone, che, essendo sollevate da impegni di lavoro e familiari, dispongono di una grande quantità di tempo. Inoltre gli anziani, per problemi fisici, sono meno facilitati nell'uscire di casa per divertirsi, socializzare, alimentarsi culturalmente, fruire dei servizi. Quindi l'uso della rete ha per loro una doppia utilità. Purtroppo, quando un anziano entra in contatto con un qualche servizio pubblico o convenzionato, significa che non è benestante, quindi viene automaticamente considerato un disabile. I ricchi, potenti e famosi non sono mai vecchi. Nessuno pensa ad Agnelli, al Papa o a Mike Buongiorno come a "vecchi disabili". Gli anziani che arrivano nelle case di riposo, dove lavorano molti animatori, sono molto compromessi: poveri, soli, e spesso poco autosufficienti. Scatta un riflesso condizionato, per cui le attività ed il trattamento nelle Case di Riposo vengono improntati all'idea che tutti gli utenti siano deficienti. Bonariamente o sadicamente, gli operatori trattano gli utenti come relitti, e ciò affretta i processi di decadimento. Quelli che affermano che nelle Case di Riposo non è possibile fare certe cose (come per esempio usare il web) non lo dicono dopo avere fatto seri tentativi, ma invece di fare dei tentativi. La frase "non è possibile" non è mai la conseguenza di tentativi seri e ripetuti, ma la premessa e l'alibi del conservatorismo.

6.2.1.3- Nel turismo

I Centri vacanze, i campeggi, gli alberghi, le navi da crociera sembrano farsi un vanto del loro basso livello tecnologico. Il meta-messaggio sembra essere: qui recuperiamo la dimensione naturale, lo stato selvaggio, il folclore. Non importa se l'edilizia della struttura è di tipo anonimo urbano, se la musica che si sente di sera è la tecno o il rap, se la cucina ha il sapore evidente del precotto e surgelato, se le gite si fanno in bus con l'aria condizionata: la mitologia implicita è quella del primitivismo. Questo autorizza ad avere insediamenti turistici ed attività animative scollegate dalla rete. Un altro grande patrimonio di tempo disponibile sotto-utilizzato. Il web nel turismo può avere tanti usi, ma il principale è quello di avvicinare il turista al territorio. Prima della partenza da casa, o durante il soggiorno, il web consente un'esplorazione dei luoghi circostanti all'insediamento, per scegliere quali visitare e quali no. Un'altra

funzione è quella di facilitare i contatti fra turista e vita reale del paese visitato: via web si possono allacciare relazioni cui far seguire un incontro. Infine, il web consente di mantenere con facilità i legami con il paese di origine, la famiglia, o il lavoro; ma anche i legami sociali della vacanza, nel periodo seguente.

6.2.1.4- Nel tempo libero

È sconsolante registrare come i centri di aggregazione per giovani o per anziani siano centrati su attività animative vecchie e "povere". Questa può essere una delle spiegazioni per cui i centri di tempo libero pubblici o convenzionati sono frequentati poco e da soggetti di modesto livello culturale, fino a diventare "ghetti". Con gli anziani domina ancora la tombola, e con gli adolescenti è frequente trovare i laboratori di sabbia in bottiglia, le biblioteche di fumetti, il ping pong. L'animazione di un centro per giovani dovrebbe offrire qualcosa che gli utenti non possono trovare da soli o altrove. Se il centro giovani o adolescenti offre attività meno seducenti di una sala giochi, allora sarà questa la più affollata. Se il centro anziani offre solo le attività dell'Ottocento, come sperare che gli anziani non facciano decadere le loro potenzialità?
Il web nei centri del tempo libero, per solito emarginati, ha una funzione di allacciamento col mondo: locale e planetario. Può offrire stimoli esotici che sarebbe difficile fornire nella vita offline. Può consentire un'espressività senza grande manualità.

6.2.1.5- Con soggetti a disagio

Una delle cose che lascia sgomenti è vedere i tipi di attività nelle quali sono coinvolti i disabili o i tossicodipendenti. Per una strana equivalenza fra disagio e modestia, le comunità per tossicodipendenti e i servizi per disabili, vanno raramente aldilà dei lavori agricoli o manuali. Come se i disabili e i tossici non potessero espletare che attività di basso profilo, quelle normalmente rifiutate con sdegno dai giovani "abili". Il web è un'attività attuale, affascinante e magari anche foriera di occupazione. Non richiede conoscenze culturali particolari, può essere utilizzata con quasi ogni tipo di handicap: ci sono sussidi anche per i non vedenti. Possono usare il web anche bambini di

tre o quattro anni, quindi adulti con intelligenze sviluppate a quel livello. Inoltre, la limitazione comune ai soggetti a disagio è l'isolamento, l'emarginazione, la ghettizzazione. Non c'è strumento come la rete per offrire a costoro orizzonti di apertura planetaria. Infine, uno dei problemi maggiori dei soggetti a disagio è il corpo, lo stigma dell'emarginazione o della devianza, il pregiudizio. Il web fa a meno del corpo e dell'identità. Un disabile può "giocare" col web alla pari con qualsiasi essere umano. Un tossicodipendente non è obbligato a fare i conti con la sua etichetta, nei contatti col mondo. Per costoro la rete è una grande opportunità di emancipazione e crescita.

6.3- Le proposte

Alcune delle idee presentate sono già state sperimentate, altre sono proposte e stimoli per operatori che vogliano inoltrarsi su nuove strade. Ogni idea è solo abbozzata proprio per suggerire che può essere modificata, combinata con altre, reinventata. Ogni attività può essere realizzata con utenti singoli, con piccoli sottogruppi, in sincronìa (tutti navigano simultaneamente) o diacronìa (i partecipanti navigano in tempi diversi), con tanti utenti insieme, con il coinvolgimento di realtà esterne.

- Installazione di una postazione (con o senza proiettore) in un luogo di passaggio, con l'invito a tutti ad usarla quando vogliono per: inserire messaggi pubblici, dare una valutazione, partecipare ad un sondaggio, a un quiz, alla scrittura di un romanzo collettivo, ad una gara.
- Installazione di una postazione (senza proiettore) in un luogo di passaggio, con l'apertura di una casella di posta individuale, nella quale ogni utente può inviare messaggi individuali. I partecipanti possono essere stimolati ad avviare scambi di mail anche con persone ignote di altri Paesi, amici persi di vista, parenti lontani.
- Istallazione di una postazione (con o senza proiettore) in un luogo di passaggio, con un portale e la possibilità per ciascuno di avere una pagina o un sito su cui immettere un diario, o qualsiasi cosa voglia (dallo stesso luogo o da casa).

Periodicamente si organizza una serata per una visione collettiva dei vari spazi individuali, con premiazione ai migliori.

- Estensione dell'idea precedente. Il portale potrebbe avere stimoli prefissati per compiti da realizzare per arricchire le pagine personali, diversi in base all'età o la situazione: il diario della vacanza, l'albero genealogico, lo stemma ed il motto personale, una ricetta di cucina, , un disegno, un motivetto musicale (per ciascuno di questi esistono programmi informatici).
- Con una postazione e un proiettore, si possono organizzare serate o incontri di "navigazione" nei quali l'animatore usa il mouse, ma i partecipanti , da soli o in squadre, decidono cosa deve fare per un certo obiettivo. Per esempio, quale squadra trova più in fretta un certo sito o argomento o canzone.
- Con una postazione e un proiettore, si possono organizzare serate o incontri di "chat" – intervista collettiva a qualche personaggio, con cui si è prima concordato l'orario.
- Con una postazione e un proiettore, si possono organizzare serate o incontri per la navigazione collettiva di un famoso museo, di un Paese o una città, di una mostra fotografica.
- Con due postazioni ed un proiettore, si possono organizzare serate con gare e quiz fra piccoli gruppi, ciascuno operante su una postazione.
- Con 7/8 postazioni ci sono infinite attività da svolgere individualmente (usando orari diversi in base al numero di utenti), in piccoli gruppetti di 3/4 persone (una sola delle quali usa mouse e tastiera), o con i 7/8 utenti che fanno un lavoro insieme e simultaneamente: ricerche, partecipazioni a chat e forum, giochi online, costruzione di pagine personali o di gruppo.

6.3.1- Con le organizzazioni: la piattaforma di lavoro condiviso

Molte organizzazioni produttive profit ci sono arrivate da tempo. La sorpresa è la totale estraneità al web delle organizzazioni non profit: scuole, associazioni, cooperative, comunità, servizi sanitari e assistenziali. Il lavoro in queste organizzazioni è più o meno portato avanti come un secolo fa. Si basa sulla compresenza

spaziale e sulla simultaneità temporale, nonché su una grande mole di lavoro solitario. L'unico uso finora fatto del web è quello della vetrina. Moltissime organizzazioni non profit, per fingere di modernizzarsi, hanno aperto un sito. Senza sapere che aprire un sito è come mettere sul balcone un vaso di fiori: prima di tutto, senza cure la pianta muore presto; in secondo luogo, un vaso di fiori sul balcone non rende affatto più ecologica la casa.
Un uso pieno del web costituisce un elemento di potenziale crescita per le organizzazioni, tutto da sfruttare. Come animare con la rete un'organizzazione non profit? Non parliamo qui delle prospettive di marketing, e-commerce e promozione del sito, che pure le organizzazioni non profit dovrebbero imparare, perché se non vendono cose devono comunque diffondere idee o servizi. Ci limitiamo a parlare dell'uso del web come rete interna, finalizzata a sviluppare l'organizzazione. Sottolineiamo che, a parte i costi delle postazioni, una rete interna è a costo zero.
La cosa più semplice è un'alfabetizzazione e familiarizzazione di ogni membro con gli strumenti: un lavoro da 20/30 ore. La seconda cosa facile è attivare un sito con una password, che possa cioè consentire l'accesso solo a chi è autorizzato. La terza cosa facile è rendere il web accessibile a tutti, o con aiuti per l'acquisto del computer domestico o con una o più postazioni utilizzabili da tutti, nella sede comune. La cosa veramente difficile è trasformare la mentalità organizzativa da tradizionale in "orientata alla rete". Per arrivare a questo occorre che tutti concepiscano la rete interna come spazio privilegiato per l'archiviazione, l'informazione, la comunicazione e la produzione. Se i membri dell'organizzazione inseriscono nella rete interna tutte le informazioni, i documenti, gli elaborati di cui dispongono, in breve si crea una banca ricchissima che si estende nello spazio (dal singolo a tutti i membri) e nel tempo (da un anno all'altro). Un motore interno di ricerca fra i materiali, renderà facile a chiunque il reperimento di ciò che gli serve. La documentazione e l'informazione condivise sono il punto di partenza. Subito dopo viene il beneficio della messaggistica interna. Finisce il tempo dei bigliettini volanti, dei "puoi dire a caio che tizio ha detto", delle telefonate frenetiche e delle segreterie telefoniche, dei "non me l'hai detto". Un servizio di posta interno o meglio (per evitare affollamenti) una bacheca, permettono a tutti di ricevere i messaggi di chiunque, in tempo reale o in giornata. Ma dove la

rete interna può fare la differenza è il "lavoro condiviso". Un progetto, una lettera, un documento può essere scritto da qualcuno, corretto dal capo, arricchito da un altro in simultanea (da tre luoghi diversi) o in differita (in differenti orari). Un membro ha un problema: non sa come risolvere una questione, non trova un dato, deve prendere una decisione. Vuole un suggerimento. Basta che mandi una richiesta alla rete e difficilmente dovrà aspettare più di qualche ora per ottenere ciò che cerca. Rete interna significa fine del lavoro solitario. Significa che ognuno lavora con il sapere collettivo a portata di tasto. Ogni parte dell'organizzazione diventa un terminale dell'intero.
Tutto ciò è tanto più valido in organizzazioni con diverse unità di lavoro vicine, come le aule scolastiche, o distanti come certe organizzazioni non profit con sedi decentrate.
Un'organizzazione complessa può avere un sito con spazi di lavoro condiviso a diversi livelli: generale, di settore o gruppo, individuale. Al ogni livello si collocano i materiali e le comunicazioni che lo interessano, con o senza parole d'accesso a seconda che si voglia o no riservatezza su certe questioni. Pensiamo ad una scuola, con un computer in ogni classe, se non su ogni banco. Tutti gli allievi e i docenti possono avere uno spazio individuale nel quale archiviare i materiali di studio e lavoro o sul quale ricevere posta interna. Ogni allievo può comunicare con ogni altro, e la direzione potrebbe avviare un programma di mentoring, per fornire agli allievi più deboli l'aiuto dei pari nei compiti. Ogni classe può comunicare con ogni altra, della scuola o del mondo, e i docenti possono lanciare scambi, competizioni, ricerche comuni fra sezioni e gradi diversi. Ogni insegnante può consultarsi coi colleghi anche in tempo reale. Le riunioni, le assemblee ed i consigli di classe possono diventare frequenti, perché non più legate alla compresenza. La direzione può lanciare nella rete interna schede di valutazione o questionari sui problemi e le competenze, in modo da gestire l'insieme sulla base di dati cui tutti possono rispondere simultaneamente. Tramite le web cam si possono registrare i comportamenti degli allievi e dei docenti, a scopo di aggiornamento o per informare le famiglie. I rapporti con le famiglie dotate di computer potrebbero essere immediati. Con una simile rete interna, diventa facile col passare degli anni, tenere un archivio di tutte le sperimentazioni, le discussioni, gli elaborati realizzati da ogni allievo, docente,

classe. Il che supererebbe un male cronico della scuola, che è quello di essere sempre senza storia. Tutto il materiale della rete interna può essere classificato e rielaborato per essere immesso in certe parti, sul web aperto al pubblico. In tale modo non solo i siti scolastici cesserebbero di essere pieni di polvere e ragnatele come oggi, ma soprattutto le scuole potrebbero dare un'immagine reale del lavoro che svolgono.
Che ruolo può avere un animatore in un processo come questo? Quello di far emergere il bisogno di una scuola più attuale e funzionale; di sviluppare il potenziale di sapere esistente nella scuola; di stimolare il processo di creazione e sviluppo della rete.
Ora pensiamo ad una rete interna per un'associazione che ha sedi e soci in diverse città. Un'associazione con diverse sedi ha di solito un ufficio centrale, altri uffici periferici e tanti soci attivi o fruitori dislocati in diverse zone. Non esiste una sola associazione di questo tipo che non abbia problemi di comunicazione, collegamento, unità, e promozione. In genere, una simile organizzazione supera questi problemi o con una forte leadership centrale o con una grande autonomia della periferia. In entrambi i casi le conseguenze sono poco soddisfacenti. Una forte centralizzazione viene solitamente pagata con un minore sviluppo o con una forte dipendenza, che a sua volta diminuisce lo sviluppo del potenziale. Un'eccessiva autonomia della periferia va a scapito dell'unità e dell'identità dell'organizzazione. Senza contare che in genere piccole unità decentrate non hanno abbastanza risorse (economiche, organizzative e culturali) per contribuire ad un adeguato sviluppo. La gestione di un'organizzazione interregionale o nazionale deve fare continuamente i conti col conflitto fra decentramento ed unità. Il fenomeno crea difficoltà agli operatori che gestiscono l'associazione, ma ne crea anche di maggiori agli associati. In genere le associazioni sono ancora legate ai modelli spazio-temporali del secolo scorso. Il che spiega in parte come mai le associazioni siano tutte in crisi. Partecipare ad un'associazione significa ancora soprattutto essere presente in certo posto ed in un certo momento. Questo andava bene quando il traffico non era ancora un ostacolo come oggi e quando gli impegni quotidiani delle persone erano distribuiti fra pochi ruoli: lavoro, famiglia, chiesa e/o politica, cultura e tempo libero. Oggi ogni spostamento è diventato un incubo, e ognuno è coinvolto in decine di ruoli, ciascuno dei quali richiede tempo e compresenza.

Il risultato è che l'associazionismo, che rappresenta il vincolo meno cogente, è in condizioni precarie.
Il web può dare risposte sia ai problemi gestionali che associativi delle organizzazioni. Il motivo è nel suo carattere a-spaziale ed a-temporale. Grazie al web un'associazione con 50 sedi decentrate può essere gestita come una scuola di 50 classi raggruppate in un solo edificio. E un'associazione con 500 soci attivi, funzionari dislocati in 50 città, può funzionare come se fosse una scuola con 50 insegnanti. Ma soprattutto, un'associazione con 10.000 soci non deve subire il dilemma fra 500 assemblee l'anno o totale estraneità fra socio e organizzazione: può godere dei contributi di tutti i soci in tempo reale. Una volta alfabetizzati e familiarizzati al portale associativo i 10.000 soci, se ognuno di essi, da casa e nelle ore che preferisce, dedica 1 ora alla settimana all'associazione, la ricchezza collettiva che ne consegue diventa enorme. Ma anche la ricchezza individuale esplode, dal momento che ognuno dei 10.000 soci non si limita più a dover tenere i contatti con le 2/3 persone della leadership locale, ma con tutti gli altri 9.999 associati. Comunicazione, informazione, formazione, archiviazione, produzione, espressività, creatività, socialità, protagonismo, solidarietà ed assistenza, diventano possibili per tutti i soci di un'associazione "orientata alla rete". Il passaggio da un'organizzazione ottocentesca ad una immateriale non è automatico: richiede un po' di strutture, un po' di formazione, e tantissima animazione.

6.3.2- Con il territorio: il portale di comunità

Che la gente abbia contatti più frequenti e più umani in una piccola comunità (un comune o una comunità montana) è una favola che ci piace raccontarci. Trenta anni di lavoro in comunità dai 3.000 abitanti in su, mi hanno portato alla conclusione che le differenze fra piccole comunità e metropoli sono sempre minori. Solo gli anziani ed i piccoli, in quanto meno mobili, hanno frequentazioni più costanti e numerose (il che purtroppo non significa migliori). I giovani e gli adulti si spostano in continuazione per lavoro o per il tempo libero e le vacanze. I fenomeni culturali macro-sociali della società di massa si riproducono ormai in tutti i suoi anfratti. Le piccole realtà hanno

quasi tutte gli stessi difetti delle grandi, ma con minori opportunità di evasione, cultura, lavoro e socialità. Forse una certa differenza la registrano le medie realtà, fra i 50 ed i 150.000 abitanti, se non sono troppo vicine alla metropoli. Se lo sono, diventano facilmente quartieri dormitorio. Se sono abbastanza isolate, hanno dimensioni sufficienti da offrire adeguate opportunità di lavoro, svago e cultura, da ridurre la mobilità e quindi rafforzare l'appartenenza ed i legami.
Le piccole comunità vivono la stessa frantumazione urbana e gli stessi fenomeni di impoverimento sociale e culturale delle grandi città. Negli Anni Novanta si registrò un movimento che cercava di unire le tecnologie informatiche alle convivenze civiche, con la sperimentazione delle città cablate o delle più modeste reti civiche. L'iniziativa partì con due limiti che ne hanno decretato il fallimento: una gestione pubblica e l'assenza di animatori. L'Ente Locale, a parte ogni considerazione politica sulla sua legittimità a gestire direttamente una rete di connessioni fra cittadini, è strutturalmente inadeguato a gestire una rete civica. La quale richiede operatori competenti, orari di lavoro poco "comunali" e continuità. La competenza degli operatori non è tanto di tipo tecnico quanto relativa alla sperimentazione, la creatività, le connessioni: tutte cose che mal si conciliano con la cultura di un Ente Locale forgiato sulla routine, la ripetizione, la compartimentazione. Una rete civica è per sua natura una trama di realtà diverse fra loro: singoli cittadini, gruppi informali, servizi, organizzazioni pubbliche e private, profit e non profit. Gli Enti Locali sono ancora organizzati per Assessorati con competenze distinte e spesso concorrenziali. Tutte le esperienze di comunità portate avanti per la prevenzione del disagio giovanile, per la promozione delle fasce deboli o per lo sviluppo socio-economico (come i patti territoriali o altri consimili progetti finanziati dalla UE) sono vistosamente fallite. I motivi sono tanti, ma il principale è che gli Enti Locali che si pongono alla testa di un processo di tessitura comunitaria, presentano una palese incapacità di tessere la loro stessa organizzazione. Raramente ho visto due Assessorati o due uffici comunali portare avanti seriamente un progetto comune. Le capacità di connessione o collegamento e coordinamento dell'Ente Locale sono strettamente legate all'erogazione di contributi. Quando un Comune tenta un lavoro di tessitura sociale senza garantire finanziamenti alle aggregazioni

sociali e private, quasi nessuna di queste è disposta a cooperare. Ancora, una rete civica va gestita anche in orari serali o festivi, il che significa per un Ente pubblico, avere tre turni di personale, con un costo troppo elevato. Infine, una rete civica non può essere gestita da amministratori che cambiano anche ogni anno o sono paralizzati per crisi di Giunta o elezioni ripetute.
Oggi le reti civiche presenti sul web sono in grande maggioranza vetrine un po' ammuffite (cioè poco aggiornate) dell'Ente Locale che le ha promosse. Questo non significa che l'idea non fosse buona. Occorre riprenderla ma su altre basi.
La prima idea forte è la creazione di un'èquipe di persone con competenze animative, che siano in grado di dedicarsi a due compiti preliminari e concomitanti. Il primo è creare una rete che si autofinanzi. La gestione di quello che preferisco chiamare "portale di comunità" deve essere affidata ad operatori (riuniti in impresa, cooperativa o associazione) che traggono da questo lavoro il loro sostentamento, senza contare su finanziamenti garantiti, e che sono comproprietari, per non dover dipendere dagli stipendi erogati dagli investitori.
Una simile partenza prefigura un portale che colleghi realtà gratuite, volontarie, non profit a realtà produttive, professionali e profit. Il secondo compito preliminare è quello di avviare un intervento continuativo di alfabetizzazione e familiarizzazione generalizzata. Una delle cause del fallimento delle vecchie reti civiche è stata senz'altro la loro prematurità. Sono nate quando chi usava il web era una piccola élite. In un certo senso, ancora oggi i tempi non sono maturi, per i motivi già detti (v. paragrafo 6.1, pagg.70 e ss.). Semmai sono maturi per avviare un percorso di avvicinamento al web della gente comune. La familiarizzazione dipende dalla facilità di accesso, per cui un problema è quello di facilitare la messa in rete di ogni famiglia, ogni organizzazione o servizio, pubblico e privato. Un altro problema è quello di creare punti pubblici di accesso, presso le convivenze: scuole, ristoranti, alberghi, ospedali, ospizi, parrocchie. L'alfabetizzazione può essere perseguita con attività continue di sensibilizzazione, informazione e formazione, ma non solo. Occorre prevedere servizi di supporto, assistenza e consulenza. L'operazione dovrebbe essere arricchita da uno o più punti nei quali si possano fare sperimentazioni, dimostrazioni, ricerche e riparazioni e manutenzioni. L'accesso al web fa crescere facilmente il bisogno

di approfondire, di aggiornarsi, di “smanettare” con la macchina ed i programmi. La passione del web ha creato migliaia di posti di lavoro autocostruiti, anche se in modo un po’ avventuroso. Familiarizzare una comunità al web e utilizzare il web per sviluppare la comunità comporta anche un intreccio fra hobby e lavoro, fra ideazione e manualità. Le operazioni di alfabetizzazione e familiarizzazione devono anch’esse autofinanziarsi, perché non si ripetano le assurdità che negli anni recenti hanno colpito la formazione. La quale è oggi totalmente finanziata dall’Europa, totalmente gratuita per i partecipanti e totalmente inefficace. Un modo per autofinanziarsi è quello di far pagare quote ai partecipanti, ma anche di unire il servizio di alfabetizzazione al commercio di materiale informatico.
Con una partenza su queste basi l’idea del portale di comunità si pone in primo luogo come un’occasione per creare una piccola impresa locale di animazione territoriale. La quale può sopravvivere con i ricavi dalle attività di alfabetizzazione (corsi, demo, assistenza, consulenza) e con le azioni di familiarizzazione (vendita materiali, laboratorio di manutenzione, configurazioni e installazioni). Tutto ciò prima ed a lato del portale vero e proprio. Con la crescita di questo, fonti di guadagno aggiuntive possono essere la pubblicità, le contribuzioni dei cittadini per specifici servizi, i ricavi da iniziative commerciali. Ma in che direzioni può crescere un portale di comunità? Vediamo più da vicino i contenuti ed i servizi possibili.
In primo luogo un portale di comunità è un grande contenitore che può ospitare dei siti profit e non profit, in forma gratuita o a pagamento. Un’azienda profit può essere interessata a entrare nel portale di comunità proprio per il suo carattere locale. Il problema della pubblicità sul web è la scala mondiale. Un annuncio su un qualsiasi portale di una certa importanza viene visto da Viggiù a Singapore, quindi ne può trarre beneficio solo un’impresa che vende prodotti di larghissimo consumo e che ha l’organizzazione capace di far pervenire le merci o i servizi anche in Estremo Oriente. Invece la pubblicità su un portale di comunità ha un bacino piccolo, ma offre il vantaggio di mettere in contatto immediato il produttore col consumatore locale. Il portale di comunità funziona come una rete interna dove i membri hanno una reale o potenziale familiarità. Ristoranti, supermercati, professionisti, officine, piccolo commercio sono le realtà più

interessabili ad un portale di comunità. Se poi il territorio ha una vocazione turistica, il portale di comunità (con la sua facilità ad essere visibile in tutto il pianeta) può diventare uno strumento di sviluppo delle imprese turistiche locali come alberghi, campeggi, musei privati, parchi, agenzie immobiliari. Tutte queste organizzazioni profit non dovrebbero pagare alcunché per entrare nel portale con alcune pagine vetrina. Tuttavia possono dare un contributo nel tempo, per i necessari aggiornamenti che andranno fatti. La piccola impresa che gestisce la rete può fornire un servizio redazionale, a pagamento, che esoneri gli inserzionisti dal doversi improvvisare scrittori, fotografi e promoters a scadenza mensile. Oppure può chiedere una cointeressenza sugli ordini, se organizza un sistema di prenotazioni e pagamenti via web.
Se gli inserzionisti profit rappresentano la necessaria base economica, il portale non può dimenticarsi che nessuno compra un giornale, guarda la tv o accede ad un sito web, solo per vedere la pubblicità. A parte ciò, se un portale di comunità si riduce alle vetrine commerciali perde ogni finalità animativa. Ricordiamo che questa idea, come tutte quelle che partono dall'animazione, nasce col fine di offrire alla gente maggiori soddisfazioni immateriali e maggior potere sulla sua vita.
Il portale deve anche fornire servizi. Questo significa che deve contenere quante più possibili informazioni, utili per la vita quotidiana. E non solo di carattere sovra-locale come il clima, la Borsa, lo sport, gli spettacoli, i treni, ma soprattutto di carattere locale. Devono essere inserite pagine o interi siti delle maggiori organizzazioni civiche e sociali, e delle associazioni private del territorio. Il Comune, la scuola, la ASL, la Parrocchia, la biblioteca e il museo, la pro-loco, l'ospedale, la banda musicale, i trasporti, il cinema-teatro ma anche le associazioni degli alpini, dello sport giovanile, degli hobbies, del volontariato. Anche qui il problema di allestire le prime pagine è abbastanza semplice. Il difficile è attivare la rete e le procedure per gli aggiornamenti continui e tempestivi. Non si tratta solo di far sapere che le informazioni inviate la gestore del portale saranno inserite nelle pagine. Si tratta di andare periodicamente presso queste realtà ed estrarre le informazioni o trovare qualche soggetto che dall'interno di ciascuna si ponga come interfaccia e aggiorni autonomamente le pagine. Occorre intanto tenere aggiornate le pagine circa le informazioni istituzionali: presentazione, orari, indirizzo, cariche

interne, funzioni, uffici, orari. Ma poi l'aggiornamento concerne le attività o le iniziative occasionali: assemblee, delibere, feste, visite, convegni, conferenze, competizioni sportive, programmi speciali. Perché il portale funzioni da "piazza" occorre che queste informazioni siano tempestive in precedenza e accurate nei resoconti. Questi ultimi sono importanti perché solitamente gratificano i promotori ed i partecipanti, e concorrono a creare un'appartenenza comunitaria.
Subito a fianco delle pagine di servizio, vengono i contenuti culturali. Una comunità territoriale ha una storia, un dialetto, una cucina, una geografia, tanti personaggi, delle tradizioni; ha problemi quotidiani da affrontare; dati statistici attuali e diacronici; monumenti e parchi da studiare; ha una tesoro di competenze. È sorprendente notare come spesso le piccole comunità dimenticano i concittadini che emigrano o cambiano città, magari facendo carriera. Stupefacente è scoprire che qualche abitante del territorio è noto in tutto il mondo, ma quasi ignoto ai suoi compaesani. Ma senza arrivare ai cittadini famosi o arrivati, moltissimi sono coloro che hanno un sapere segreto. Vecchi mestieri, ricette, fotografie, canzoni, fiabe, costumi da scoprire e raccontare. Ecco i contenuti per tante pagine o siti del portale, con informazioni, grafici, mappe, fotografie, musiche. Naturalmente ci sono contenuti e servizi locali per i locali, ma anche nazionali o internazionali per i locali. Occasioni di scambi, studio e volontariato all'estero; concerti e spettacoli nelle città vicine; opportunità di lavoro e stage; eventi sportivi o culturali di ambito regionale: anche questi sono servizi utili alla comunità locale.
Tutto ciò può essere fatto dagli operatori dall'impresa di animazione che gestisce il portale, ma se si tratta di animatori veri ben presto sono gli stessi cittadini, familiarizzati e alfabetizzati, che raccolgono e pubblicano in rete le pagine che li interessano di più. Perché ciò avvenga in tempi più brevi sono necessari accordi di collaborazione con le organizzazioni che dispongono di risorse umane più facilmente coinvolgibili. La scuola dell'Obbligo è la prima di queste, perché il lavoro per il portale di comunità può intrecciarsi con la didattica. La biblioteca, il centro giovani e la Parrocchia sono altre realtà nelle quali non è difficile trovare giovani appassionati e disposti a imparare e cooperare.

Dopo gli spazi profit e le pagine non profit di servizio e di contenuto, il portale di comunità offre servizi telematici a tutti e si sforza di vivacizzarli con opportune azioni animative. Qui l'elenco è sterminato ed il bello è che tutti i servizi che si trovano su portali nazionali o internazionali famosissimi, possono essere forniti a costo infimo anche su un piccolo portale di comunità. Dalle caselle postali alle chat, dai forum alle mailing list, dal mercatino "offro-cerco" alla Banca del Tempo, il problema di mettere a disposizione servizi e strumenti di interattività è banale. Meno banale è fare in modo che l'interattività si concretizzi. A tutt'oggi sono molti di più gli strumenti disponibili sul web che le persone che li usano. A parte i problemi psicologici già segnalati, da superare con alfabetizzazione e familiarizzazione, uno degli elementi ostacolanti l'uso dei mezzi di comunicazione sul web è la non conoscenza dell'interlocutore. Non tutti trovano eccitante conversare con sconosciuti o entrare in discussioni senza essere invitati. Il carattere locale del portale di comunità offre il vantaggio che la comunicazione e l'interattività possono avvenire fra amici e conoscenti, sia in forma pubblica che riservata. Quattro amiche adolescenti possono avere la loro chat privata pomeridiana, da usare mentre fingono di fare i compiti. I genitori delle stessa classe possono riunirsi sulla rete. Un appuntamento a dieci soci, può essere dato con una mail circolare, invece che con 10 lettere che non arrivano mai in tempo o 30 telefonate. Due compagni possono fare i compiti insieme online, senza che le loro madri debbano angustiarsi perché il salotto non è in ordine. Un gruppo di giovani può farsi una radio su misura e farla ascoltare a tutti i coetanei. Le sere d'inverno è sgradevole uscire di casa e gli adolescenti non hanno il permesso di farlo, ma possono partecipare ad un concerto online della radio fatta da altri giovani più grandi o possono partecipare a gare, quiz e giochi proposti dall'animatore.
Questa interattività di ambito locale non esclude ma arricchisce quella planetaria. L'animatore farà in modo che tutto ciò che avviene come interazione fra conoscenti si allarghi anche a soggetti di altre città o nazioni. Magari facilitando il gemellaggio con altre località italiane e straniere dove sono attivi portali locali. Nell'ipotesi che dall'interazione su rete si può anche arrivare a quella faccia a faccia.

Dopo i servizi, i contenuti, l’interattività, il portale di comunità può offrire uno spazio di costruzione. L’esito finale dell’alfabetizzazione e familiarizzazione col web va oltre la fruizione, per arrivare alla costruzione. La lettura ha offerto all’uomo il sapere, ma la scrittura gli ha dato l’autonomia e la sovranità. Leggere il web e comunicare sul web diverte, aggiorna, acculture e socializza: ma è scrivere il web che ci consente di esprimerci, e ci rende autonomi e sovrani. Se ci limitiamo a guardare quello che scrivono gli altri o a comunicare su mezzi che altri controllano, siamo sempre soggetti al potere altrui. Ne sanno qualcosa quelle migliaia di giovani entusiasti che si sono messi a scrivere, intervenire sui forum, collaborare in portali profit, aiutandoli ad elevare il loro valore azionario per poi trovarsi, da un giorno all’altro, con gli spazi chiusi o venduti ad altra società.
L’obiettivo finale di un portale di comunità è quello di far entrare l’intera comunità dell’evo immateriale, facendo in modo che tutti siano in grado di esprimersi e comunicare autonomamente e senza mediazioni, attraverso il “fare telematico”. Quello che si deve apprendere non è più complicato del sapere necessario per la patente di guida, quindi è alla portata di tutti. La guida autonoma della propria automobile è stata da subito considerata un fattore di libertà e sovranità: poter andare dove si vuole quando si desidera con chi si preferisce. I mezzi pubblici sono comodi ed economici, ma non offrono né libertà né sovranità, perché possiamo solo usarli ma non controllarli. Il portale di comunità offre a tutti spazio per immettere in rete ciò che vogliono. Anzi, l’obiettivo è anche più ambizioso: offrire lo spazio per mettere in rete ciò che ognuno impara, quello che sta diventando, il potenziale che sta attuando. E non deve trattarsi di una semplice offerta liberale, come farebbe un normale erogatore. Lo spazio deve essere offerto insieme alle azioni necessarie a sollecitare la voglia di usarlo. Anche qui l’animazione è indispensabile. Nel far venire alla luce il bisogno di divertirsi, fare ed esprimersi attraverso il nuovo linguaggio principe della società immateriale.
Un portale di comunità animato nel modo descritto, può stimolare e favorire lo sviluppo culturale ed economico dell’intero territorio, e può stimolare e favorire il potenziale dei soggetti che lo compongono.

ALLEGATI

Allegato A
Le ragioni dell'Animazione nel XXI secolo (in sinossi)

1- A COSA SERVE L'ANIMAZIONE?

Tav.1 - Finalità principali dell'Animazione	
Attivizzazione	**L'Animazione consiste nel protagonismo del fare, dell'esprimersi, dell'esserci** (il processo è molto più importante del prodotto)
Sovranità	**L'Animazione è un percorso di riappropriazione del potere** (sulla propria vita e sul contesto)
Espressività	**L'Animazione è una ricerca di nuove forme espressive e nuovi linguaggi** (il linguaggio soggettivo è precondizione dei codici intersoggettivi)
Socialità	**L'Animazione è sempre "essere con"** (l'Altro è sempre insieme: utente, partner e attore)
Creatività	**L'Animazione è divertimento, divergenza, diversità** (divertente è ciò che è originale, cioè che nasce e fa nascere)
Ludicità	**L'Animazione è gioco, cioè libera attività dentro regole di contenitore** (ampia libertà dentro regole minime)
Coscienza	**L'Animazione è percorso di crescita interiore** (non è una pratica di scienza o di conoscenza, ma di sapienza)

TAV.2 - Comparazione cronologica fra diverse fasi storiche				
Bisogni favorenti l'Animazione	1945-1960 Risposte della Società Industriale	1975 – 2005 30 anni di Transizione Post-moderna	2005 e segg. Ipotesi della Società Immateriale	Risposte dell'Animazione
Attivizzazione	Dipendenza coatta	Dipendenza da Welfare	Autonomia	FAR FARE
Sovranità	Alienazione	Infantilizzazione	Protagonismo	
Espressività	Repressione illiberale	Conformismo televisivo	Nuova espressività	FAR ESPRIMERE
Socialità	Struttura gerarchica	Effimera	Conviviale	
Creatività	Funzionalismo	Conformismo	Innovazione	FAR DIVERTIRE
Ludicità	Lavoro contro gioco	Gioco contro lavoro	Lavoro come Gioco	

Allegato B

Cronologia dell'animazione

1850/1950	Si sviluppa il lavoro di numerosi teorici e sperimentatori come Dewey, Freinet, Montessori, lo scoutismo, la pedagogia anarchica spagnola. Moreno sperimenta lo psicodramma sotto forma di animazione nei parchi di Vienna
1949	Julian Beck e Judith Malina aprono a New York la prima sede del Living Theatre
1950	Viene fondato il Club Mediterranèe
1953	Kruscev diventa capo dell'URRS. Negli Usa domina la caccia alle streghe
1957	Viene fondato il Movimento di Cooperazione Educativa
1958	Diventa papa Giovanni XXII, che morirà nel 1963 dopo aver aperto il Concilio Vaticano II
1960	Diventa Presidente degli Usa K.F. Kennedy, che morirà l'11 novembre 1963
1964	Muore Kruscev. Apre il primo centro vacanze italiano a Pugnochiuso
1965	M.L. King ottiene il voto ai neri negli USA
1966	Esce "Educazione come pratica della libertà" di P. Freire
1967	Esce "Lettere a una professoressa" di don Milani
1968	Il Living Theatre rappresenta "Paradise Now" in Italia
1970	Esce "Pedagogia degli oppressi" di P. Freire
1971	Esce il n°1 della rivista Animazione Sociale
1972	Esce il primo volume in lingua italiana

	sull'animatore di E. Limbos "L'animatore socio-culturale", Armando, Roma
1973	Fondata l'Associazione Italiana Animatori Tempo Libero - AIATEL
1974	1° Convegno Nazionale (Aiatel) "L'Animazione come professione: problemi e prospettive"
1975	2° Convegno Nazionale (Aiatel) "La formazione degli animatori"
1977	1° Workshop Italiano d'Animazione
1978	2° Workshop Italiano d'Animazione. Viene varata la Legge Basaglia, a cui l'animazione ha dato contributi significativi
1979	3° Workshop Italiano d'Animazione. 1° Workshop Internazionale
1980	4° Workshop Italiano d'Animazione. 2° Workshop Internazionale
1981	1ª Conferenza Nazionale dell'Animazione (Aiatel/Isampes). 1° Simposio Nazionale su Gioco (Cigi)
1982	2ª Conferenza Nazionale dell'Animazione (Aiatel/Isampes)
1985	1° Corso biennale per Animatori Socio-Culturali e Socio-Ricreativi, promosso dalla Regione Lombardia e gestito da Isameps e Aiatel
1986	3ª Conferenza Nazionale dell'Animazione (Aiatel/Isampes). L'esplosione del Challenger segna la fine della Modernità capitalista
1988	Fondata la SIA-Società Italiana d'Animazione. Fondata la Scuola Nazionale Animatori con Corsi in 6 regioni (Aiatel). Uscito il primo testo sull'animazione turistica (Noto M., Risi B., "L'animatore turistico", Ottaviano, Roma. La rivista Animazione Sociale viene acquisita dal Gruppo Abele

1989	1° Forum Italiano Formazione Animatori (Aiatel). Caduta del muro di Berlino e fine della Modernità socialista
1990	Convegno "Professione animatore" (Comune di Forlì). 2° Forum Italiano Formazione Animatori (Aiatel)
1991	3° Forum Italiano Formazione Animatori (Aiatel). Viene per la prima volta presentata l'ipotesi di "animatore sociale" come professione nel libro Maurizio R., Rei D. (a cura di), "Professioni nel sociale", Ega, Torino.
1995	La nefasta delibera n. 67448 della regione Lombardia definisce il Profilo professionale dell'animatore sociale, e la Scuola Nazionale Animatori viene costretta a chiudere per mancanza di riconoscimento pubblico
1996	Esce il libro di Contessa G. "L'animazione", CittàStudiEdizioni, Milano
2001	Fondata l'Associazione Animatori sociali

Allegato C

Normativa regionale e nazionale relativa alla professione dell'Animatore (2000)

Istruzioni per la lettura

La ricerca che presentiamo[2] dovrebbe diventare oggetto di meditazione di tutti coloro che hanno a cuore l'animazione professionale. Per aiutare il lettore, premettiamo una sintesi dei dati presentati, per punti.

- Le leggi regionali e nazionali che citano la parola "animatore" sono ben 106 il che fa giustizia di coloro che parlano dell'animazione come di un hobby caritatevole o di uno stile di lavoro di altre professioni. Nessun hobby spingerebbe il legislatore a tante citazioni, in tanti diversi comparti.
- I settori nei quali appaiono le citazioni sono ben 28, a riprova che la figura dell'animatore è polivalente: turismo, agriturismo, vacanze, biblioteche, musei, scuola, scambi giovanili, sviluppo agricolo, cultura, sport, handicap, anziani, psichiatria, gioco, bambini in ospedale, educazione alla salute, parchi Robinson, tempo libero, centri culturali, comunità, educazione, servizi socio-sanitari, tossicodipendenza, assistenza, formazione, circoli cooperativi, medicina… fino al vino!!! (v. Regione Toscana)
- Circa la metà delle leggi è stata fatta nelle Regioni meridionali, il che sfata un altro luogo comune circa la grande efficienza nordista.
- Le aggettivazioni diverse di animatore emergenti in questa babele normativa sono ben 23.
- Non è possibile dare conto in questo libro delle numerose

---

[2] La ricerca è stata effettuata tramite "I CODICI REGIONALI", ed I/99, Edizioni Europee Informatica, Padova

amenità presenti in questa normativa “arlecchino”, d’altronde non è nemmeno importante, visto che quasi nessuna delle leggi citate è applicata. A partire dalla prima Legge Statale sul Turismo (1983), che invitava le Regioni a legiferare sulla figura dell’animatore turistico – cosa non ancora avvenuta in tutte le Regioni – non risulta che in alcun luogo le norme che regolamentano la professione siano applicate.

Appare evidente che:
1. Esiste un bisogno sociale diffuso di animazione e animatori professionali.
2. L’animatore è un professionista con una molteplicità di aggettivazioni e sbocchi lavorativi. Ciò implica che una sola qualifica, accanto al temine “animatore”, risulta arbitraria e riduttiva, oltre che pregiudizievole per l’occupazione.
3. La mancata applicazione della normativa produce un mercato selvaggio, dannoso per l’utenza ma anche per la professione, che sopravvive in un eterno dequalificante precariato.

Le forze politiche, i sindacati, i gruppi di animatori operanti in ciascuna Regione, dovrebbero leggere le pagine seguenti e adoperarsi al più presto per integrare e coordinare, o quanto meno rendere operativa, la normativa esistente a tutela dell’utenza e di una professione che riguarda da vicino l’occupazione giovanile.

REGIONE ABRUZZO
1. ***animatore socio-culturale*** L.R. 1 giugno 1977, n.22. Norme in materia di *biblioteche* di Enti Locali o di interesse locale.
2. ***animatore sportivo*** L.R. 23novembre 1986, n.68. Interventi di promozione a sostegno della *pratica sportiva dilettantistica.*
3. ***animatore sportivo*** L.R. 29 dicembre 1987, n.103. Disciplina transitoria, per l'anno 1987, degli interventi di promozione e sostegno della *pratica sportiva dilettantistica*.
4. ***animatore turistico culturale*** L.R. 3 novembre 1993, n.63. Modificazioni e integrazioni alla L.R. 26.1.1993, n.10 e norme per l'accelerazione delle procedure per la realizzazione di opere pubbliche.

REGIONE BASILICATA

1. ***animatore turistico*** L.R. 2 novembre 1989, n.27. Disciplina della professione di guida turistica, guida escursionistica, interprete turistico, accompagnatore e *animatore turistico*.
2. ***animatore turistico*** L.R 8 settembre 1998, n.35. Disciplina delle professioni di guida turistica, guida escursionistica ed ambientale, interprete turistico, accompagnatore ed *animatore turistico*, guida esclusiva di Parco Nazionale.
3. ***animatore sportivo*** L.R. 21 marzo1994, n.18. Sostegno alla costruzione e manutenzione di impianti sportivi ed alle *attività fisico-motorie*.

REGIONE CALABRIA

1. ***animatore di comunità*** L.R. 3 settembre 1984, n.28. Superamento dell'emarginazione dei cittadini portatori di *handicap*.
2. ***animatore socio-culturale*** L.R. 26 gennaio 1987, n.5. Riordino e programmazione delle funzioni *socio-assistenziali*.
3. ***animatore volontario*** L.R.26 maggio 1979, n.8. Soppressione dei centri di *servizi culturali e dei centri di servizi sociali*. Delega ai comuni delle funzioni in materia di promozione educativa e culturale. Inquadramento del personale dei centri soppressi. Modifiche ed integrazioni alla legge regionale 28 marzo 1975, n.9.
4. ***animatore turistico*** L.R. 28 marzo 1985, n.13. Organizzazione e sviluppo del *turismo* in Calabria in attuazione della legge n.217 del 17 maggio 1983.

REGIONE CAMPANIA

1. ***animatore di comunità*** L.R. 9 giugno 1980, n.57. Norme per la costituzione ed il funzionamento delle unità sanitarie locali in attuazione della legge 23 dicembre 1978, n. 833.
2. ***animatore di comunità*** L.R. 3 gennaio 1983, n.1. Istituzione in ciascuna U.S.L. del servizio per la tutela della *salute mentale*.
3. ***animatore di comunità*** Legge Regionale 15 marzo 1984, n.11. Norme per la prevenzione, cura e riabilitazione degli *handicaps* e per l'inserimento nella vita sociale.
4. ***animatore di comunità*** Legge Regionale 3 novembre 1994, n.32. Decreto Legislativo 30.12.1992, n.502 e successive

modifiche ed integrazioni, riordino del *Servizio Sanitario* Regionale.

5. ***animatore*** Legge Regionale 6 maggio 1985, n.46. Interventi a favore degli *anziani*.
6. ***animatore*** Legge Regionale 7 febbraio 1979, n.11. Istituzione dei Centri dei *Servizi Culturali e Sociali* della Regione Campania.
7. ***animatore socio-culturale*** Circolare 3 maggio 1996, n.6194/7/3. Criteri per la realizzazione degli *scambi socioculturali giovanili* con l'estero.
8. ***animatore turistico*** L.R 16 marzo 1986, n.11. Norme per la disciplina delle attività professionali t*uristiche*.

REGIONE EMILIA-ROMAGNA

1. ***animatore*** Legge Regionale 7 gennaio 1985 n.1. Nuova disciplina dei complessi turistici all'aria aperta.

REGIONE FRIULI-VENEZIA GIULIA

1. ***animatore*** **e** ***educatore-animatore*** D.P.G.R. 14 febbraio 1990, n. 083. Regolamento di esecuzione previsto, per le strutture di accoglimento residenziale per finalità *assistenziali*, dai commi 3 e 4 dell'articolo 15 della legge regionale 19 maggio 1988, n.33.
2. ***animatore culturale*** L.R. 18 novembre 1976, n.60. Interventi per lo sviluppo dei servizi e degli istituti *bibliotecari e museali* e per la tutela degli immobili di valore artistico, storico od ambientale, degli archivi storici e dei beni mobili culturali del Friuli- Venezia Giulia.
3. ***animatore culturale*** L.R. 2 maggio 1977, n.21. Finanziamento dei corsi previsti dagli articoli 13, 24 e 45 e rifinanziamento degli interventi previsti dagli articoli 46, 47, 48, 49 e 50 della legge regionale 18 novembre 1976, n.60 concernente interventi per lo sviluppo dei servizi e degli istituti *bibliotecari e museali* e per la tutela degli immobili di valore artistico, storico od ambientale, degli archivi storici e dei beni mobili culturali del Friuli-Venezia Giulia.

REGIONE LAZIO

1. ***animatore* e *animatore di turismo sociale*** L.R. 6 maggio1985, n.63. – Norme per la promozione del *turismo sociale* nel Lazio.
2. ***animatore sportivo*** L.R. 4 luglio 1979, n.51. - Norme per la promozione e la diffusione della *pratica sportiva* e per la realizzazione ed il miglioramento dei relativi impianti.
3. ***animatore per le attività del tempo libero*** L.R. 17 agosto1993, n.36. Interventi per la promozione e la diffusione delle attività del *tempo libero*.

REGIONE LIGURIA

1. ***animatore*** L.R. 12 aprile 1994, n.19. Norme per la prevenzione, riabilitazione ed integrazione sociale dei portatori di *handicap*.

REGIONE LOMBARDIA

1. ***animatore e animatore del tempo libero.*** Deliberazione del Consiglio Regionale 23 dicembre1987, n.871. Deliberazione del Consiglio Regionale 23 dicembre 1987, n.IV/871. Piano regionale *socio-assistenziale* per il triennio 1988-1990.
2. ***animatore.*** Deliberazione del Consiglio Regionale 21 dicembre1989, n.1817. Assegnazione di *animator*i nei vari Servizi socio-assistenziali
3. ***animatore.*** Deliberazione del Consiglio Regionale 21 marzo1990, n.1953. Assegnazione di *animator*i nei vari Servizi socio-assistenziali
4. ***animatore della formazione permanente***. Deliberazione della Giunta Regionale 30 ottobre 1991, n.14103. Deliberazione della Giunta Regionale 30 ottobre 1991, n.5/14103. Aggiornamento obbligatorio professionale ex art.32-31 d.p.r. 28 settembre 1990, n.314 e d.p.r. 28 settembre 1990, n.315 per i medici *di medicina generale e pediatri* di libera scelta convenzionati.
5. ***animatore.*** Deliberazione della Giunta Regionale 28 luglio 1992, n.26501. Deliberazione della Giunta Regionale 28 luglio 1992, n.5/26501. Determinazione per l'anno 1992 dell'entità dei contributi giornalieri spettanti ai gestori delle *residenze per anziani* riferite al F.S.R. (strutture protette e case di riposo).

6. ***animatore.*** Circolare 2 luglio 1992, n.45. Settori assistenza e sicurezza sociale - Coordinamento servizi sociali - Sanità e igiene - Indicazioni relative agli interventi *socio-sanitari* integrati nelle aree materno-infantile, della psichiatria, neuropsichiatria infantile, tossicodipendenza, alcooldipendenza e AIDS: titolarità delle funzioni e degli interventi operativi, dipendenza gerarchica e funzionale degli operatori psico-sociali, interazioni e coordinamenti necessari.
7. ***animatore.*** Deliberazione del Consiglio Regionale 8 marzo 1995, n.1439. Deliberazione del Consiglio Regionale 8 marzo 1995, n.V/1439. Progetto – obiettivo *anzian*i per il triennio 1995/1997.
8. ***animatore sociale.*** Circolare 2 agosto 1995, n.36. Settore *famiglia e politiche sociali*. Adempimenti conseguenti alla proroga del piano regionale socio-assistenziale con indicazioni per l'aggiornamento dei programmi di zona relativamente alle strutture residenziali per anziani.
9. ***animatore sociale.*** L.R. 29 aprile 1988, n.24. Interventi per la qualificazione e sostegno del ruolo economico e sociale dei *circoli cooperativi*.

REGIONE MARCHE

1. ***animatore di gruppo.*** Legge Regionale 12 aprile1995, n.36. Realizzazione di *residenze sanitarie assistenziali* denominate "Casa alloggio per giovani disabili affetti da sclerosi multipla o distrofia muscolare" nell'azienda sanitaria n.2 e nell'azienda sanitaria n.13.
2. ***animatore.*** Regolamento Regionale 16 luglio 1992, n.32. Organizzazione e funzionamento della scuola *di formazione* del personale regionale.
3. ***animatore turistico.*** Legge Regionale 23 gennaio 1996, n.4. Disciplina delle attività professionali nei settori del *Turismo e del Tempo Libero*.

REGIONE MOLISE

1. ***animatore agrituristico.*** Legge Regionale 25 gennaio 1994, n.2. Provvedimenti a favore dell'*agriturismo*.

REGIONE PIEMONTE

1. ***animatore culturale e sportivo.*** Circolare P. Reg. 14 maggio 1997, n.5. Servizi di *vacanza per minori*.
2. ***animatore culturale e sportivo.*** Circolare P. Reg. 28 aprile 1998, n.5/ASS. Circolare esplicativa sull'organizzazione dei Servizi di *vacanza per minori*.
3. ***animatore turistic.o*** Legge regionale 18 Luglio 1989, n.41 - Disciplina delle *professioni turistiche*.
4. ***animatore professionale.*** Deliberazione Consiglio Regionale 31 Luglio 1995, n.18-13220 - Approvazione del profilo professionale, dei requisiti di formazione e del programma dei corsi triennali per animatori professionali.

REGIONE PUGLIA

1. ***animatore del tempo libero.*** R.R. 9 maggio 1983, n.1- Standards strutturali organizzativi dei Servizi istituiti con la legge regionale 31 agosto 1981 n. 49.
2. ***tecnico animatore.*** L.R. 22 maggio 1985, n.34. Interventi a favore dell'*agriturismo*.

REGIONE SARDEGNA

1. ***animatore turistico.*** L.R. 15 luglio 1988, n.26. Disciplina delle attività di interesse *turistico*.
2. ***animatore turistico.*** Decreto Ass. 6 dicembre 1988, n.656. Istituzione dell'Albo regionale della figura professionale di *Animatore turistico*.
3. ***animatore tempo libero.*** D.P.G.R. 13 novembre 1986, n.159. Regolamento per l'esecuzione della L.R. 10 settembre 1975, n.52, recante norme per l'*assistenza* alle persone anziane.
4. ***educatore animatore.*** D.P.G.R. 14 febbraio 1989, n.12. Regolamento di attuazione della legge regi onale 25 gennaio 1988, n.4, recante: «Norme per il riordino delle funzioni *socio-assistenziali*».
5. ***animatore.*** L.R. 8 luglio 1993, n.30. Disposizioni varie in materia di *attività culturali e sociali*.
6. ***animatore sportivo.*** L.R. 15 giugno 1978, n.36. Provvedimenti in favore dello *sport* in Sardegna.
7. ***animatore sportivo.*** Decreto Ass. 10 novembre 1980, n.230. Regolamento corsi *animatori sportivi* e preparatori tecnici.

8. ***animatore*** L.R. 9 giugno 1989, n.36. Provvedimenti per lo sviluppo dello sport in Sardegna.

REGIONE SICILIA

1. ***animatore socio-culturale e attività ricreative.*** Decreto Ass. 15 febbraio 1992. Determinazione degli standards per l'ampliamento degli organici di cui all'art.1 della legge regionale 15 maggio 1991, n.22.
2. ***animatore di formazione.*** Decreto Ass. 22 giugno 1998. Accordo regionale per l'area della *medicina* generale. Albo degli *animatori di formazione* (di medicina generale).
3. ***animatore***. L.R. 14 settembre 1979, n.215. Riorganizzazione della tutela della *salute mentale* nella Regione siciliana.
4. ***animatore.*** Decreto Ass. 8 luglio 1981, n.31003. Approvazione del piano relativo alla programmazione sul territorio delle strutture per la realizzazione del servizio territoriale di tutela della *salute mentale.*
5. ***animatore.*** Decreto Ass. 31 gennaio 1997. Approvazione del progetto regionale «Tutela della *salute mentale».*
6. ***animatore di comunità.*** Decreto Ass. 13 ottobre 1997. Determinazione della dislocazione dei servizi psichiatrici di diagnosi e cura ed approvazione degli standards strutturali e funzionali.
7. ***animatore socio-culturale* e *animatore.*** Decreto Ass. 26 luglio 1982, n.1553. Approvazione dello schema-tipo di regolamento per l'organizzazione, la gestione e il funzionamento *dei servizi a favore degli anziani*, di cui alla L.R. 6 maggio 1981, n.87.
8. ***animatore socio-culturale* e *animatore.*** Decreto P. Reg. 23 novembre 1982. Determinazione degli standards richiesti ad enti pubblici e privati per l'iscrizione all'albo di cui all'art. 6 della L.R. 6 maggio 1981, n. 87.
9. ***animatore.*** Circolare 18 ottobre 1993, n. 1361. Circolare esplicativa dei criteri per la realizzazione degli *scambi socio-culturali giovanili*.
10. ***animatore giovanile.*** Circolare P. Reg. 22 gennaio 1997, n.6. Circolare esplicativa dei contenuti e dei criteri di attuazione degli *scambi socio-culturali giovanili* internazionali. Programma 1997/1998.

11. ***animatore.*** L.R. 16 maggio1978, n. 8. Provvedimenti per favorire la pratica delle *attività sportive* ed il potenziamento degli impianti sportivi nel territorio della Regione siciliana.
12. ***animatore.*** Decreto Ass. 21 marzo 1986. Procedure per la richiesta e l'erogazione dei contributi destinati al potenziamento delle *attività sportive* isolane per l'anno 1986-1987.
13. ***animatore.*** Decreto Ass. 13 luglio 1989. Procedure per la richiesta e l'erogazione dei contributi destinati al potenziamento delle attività sportive isolane per l'anno 1989/90.
14. ***animatore.*** Decreto Ass. 28 giugno 1997. Procedure per la concessione di contributi per il potenziamento di attività *sportive* isolane, per l'anno agonistico 1997/98.
15. ***animatore del Piano Azione Locale.*** Decreto Presidenziale 4 marzo 1998. Approvazione della deliberazione di Giunta regionale n.75 del 26 febbraio 1998, relativa a: «Programmi di iniziativa comunitaria *Leader* II Sicilia - Piani di azione locale ammissibili al finanziamento».

TRENTO - PROVINCIA AUTONOMA

1. ***animatore culturale.*** Legge Provinciale 23 febbraio 1990, n.6. Disposizioni generali sul funzionamento della struttura provinciale - modifiche alla legge provinciale 29 aprile 1983, n.12, concernente "Nuovo ordinamento dei servizi e del personale della Provincia autonoma di Trento", e altre disposizioni in materia di personale.
2. ***animatore del tempo libero e delle attività ludiche.*** Legge Provinciale 18 agosto 1982, n.13. Norme rivolte al miglioramento delle condizioni in cui avviene la nascita negli ospedali della provincia di Trento e alla *tutela del bambini in cura* o degenti in ospedale.
3. ***animatore.*** Legge Provinciale 1 aprile 1993, n.10. Nuova disciplina del *servizio sanitario* provinciale.

REGIONE TOSCANA

1. ***animatore.*** L.R. 22 luglio 1977, n.2. Disciplina per la gestione e il funzionamento dei *centri di vacanza.*
2. ***animatore.*** Ris. 20 marzo 1990. Risoluzione approvata dal Consiglio regionale nella seduta del 20 marzo 1990 in merito ai

requisiti di idoneità delle *Comunità per minori.*
3. ***animatore.*** R.R. 19 luglio 1996, n.6. Disciplina provvisoria per la gestione ed il funzionamento fino al 31 Dicembre 1996 dei *centri di vacanza* di cui alla L.R. 2 Settembre 1992, n.42, art. 26.
4. ***animatore delle attività di formazione*** e ***animatore di formazione permanente.*** L.R. 26 agosto 1991, n.43. Norme sulla formazione permanente degli operatori del *servizio sanitario.*
5. ***animatore.*** L.R. 26 ottobre 1998, n.74. Norme per la formazione degli operatori del *Servizio sanitario*.
6. ***animatori ed operatori enoturistici ed enomuseali.*** L.R. 13 agosto 1996, n.69. Disciplina delle strade del vino in Toscana.

REGIONE UMBRIA
1. ***animatore culturale.*** L.R. 28 novembre 1979, n.61. Approvazione del nuovo statuto della Comunità montana Alto Tevere umbro.
2. ***animatore culturale.*** L.R. 23 febbraio 1982, n.7. Approvazione del nuovo statuto della Comunità montana dell'Alto Chiascio con sede in Gubbio.
3. ***animatore culturale.*** L.R. 19 ottobre 1982, n.48. Approvazione del nuovo statuto della Comunità montana della Valnerina con sede in Norcia.
4. ***animatore turistico.*** L.R. 18 gennaio 1989, n.4. Norme per la disciplina dell'attività professionale di animatore turistico.

REGIONE VALLE D'AOSTA
1. ***animatore.*** Legge regionale 15 dicembre 1982, n.93. Testo unico delle norme regionali in materia di promozione di servizi a favore delle *persone anziane ed inabili*.

REGIONE VENETO
1. ***educatore professionale – animatore.*** Legge Regionale 29 gennaio 1996 n.3. Piano Socio-Sanitario 1995-1997.
2. ***educatore professionale – animatore.*** Legge Regionale 3 febbraio 1998, n.5. *Piano Socio-Sanitario* regionale per il triennio 1996/1998.

3. ***animatore.*** Legge Regionale 9 giugno 1975, n.72. Interventi regionali per la realizzazione e il potenziamento dei servizi *socio-assistenziali* a favore delle persone anziane.
4. ***Animatore e animatore del tempo libero.*** Regolamento Regionale 17 dicembre 1984, n.8. Determinazione degli standards relativi ai *servizi sociali*, punti 1, 2 e 3 dell'articolo 23 della legge regionale 15 dicembre 1982, n.55: «Norme per l'esercizio delle funzioni in materia di assistenza sociale».
5. ***educatore professionale animatore.*** Legge regionale 20 luglio 1989, n.22. Piano *sociale* regionale per il triennio 1989-1991.
6. ***educatore animatore.*** Circolare 20 ottobre 1993, n.33. Indirizzi sull'integrazione scolastica e sociale della persona con *handicap*.
7. ***educatore-animatore.*** Circolare 29 dicembre 1994, n.42. Indicazioni organizzative per la gestione del servizio in vista della revisione del Regolamento n. 9/1991.
8. ***studente animatore.*** L. 22 dicembre 1975, n.685. Disciplina degli stupefacenti e sostanze psicotrope. Prevenzione, cura e riabilitazione dei relativi stati di *tossicodipendenz*a.
9. ***animatore turistico.*** L. 17 maggio 1983, n.217. Legge quadro per il *turismo* e interventi per il potenziamento e la qualificazione dell'offerta turistica.

92 NORME REGIONALI CON VOCI "animatore o animatori"			
	Norme	**Settore**	**Tipo di Animatore**
ABRUZZO	4	Biblioteche, Sport, Formazione	Socio-culturale, Sportivo, Turistico-culturale
BASILICATA	3	Turismo, Sport	Turistico, Sportivo
CALABRIA	4	Handicap, Socio-assistenziale, Servizi culturali, Turismo	Di Comunità, Socio- culturale, Volontario,Turistico
CAMPANIA	8	Salute mentale, Handicap , Sanità, Anziani, Servizi Culturali, Turismo	Di Comunità, Animatore, Turistico
EMILIA ROMAGNA	1	Turismo	Animatore
FRIULI VENEZIA GIULISA	3	Assistenza, Biblioteche/Musei	Animatore e Educatore-animatore, Animatore culturale
LAZIO	3	Turismo sociale, Sport, Tempo Libero	Animatori e Animatori di turismo sociale, Sportivo, Di Tempo Libero
LIGURIA	1	Handicap	Animatore
LOMBARDIA	9	Assistenza, Medicina generale, Anziani, Famiglia /Politiche Sociali, Circoli Cooperativi	Animatore, Di formazione permanente, Animatore Sociale , Sociale delle iniziative culturali, ricreative, del tempo libero

MARCHE	3	Handicap, Formazione, Turismo e Tempo Libero	Di gruppo, Animatore, Turistico
MOLISE	1	Agriturismo	Agrituristico
PIEMONTE	4	Vacanze minori, Turismo	Culturali e sportivi, Turistico
PUGLIA	2	Anziani, Agriturismo	Del tempo Libero, Tecnico animatore
SARDEGNA	8	Turismo, Anziani, Socio-Assistenziale,Attività culturali e sociali, Sport	Turistico, Del Tempo Libero, Educatore animatore, Animatore, Sportivo
SICILIA	15	Parchi Robinson, Medicina, Salute mentale, Servizi psichiatrici, Anziani, Scambi giovanili, Sport, Leader II	Socio-culturale e attività ricreative, Di Formazione, Animatore, Di comunità, Socio-culturale, Giovanili, Sportivi, Animatori del Piano Azione Locale
TRENTO - BOLZANO	3	Biblioteche, Bambini in ospedale, Educazione alla salute	Culturale , Del tempo Libero e delle attività ludiche, Animatore
TOSCANA	6	Centri di vacanza, Comunità minori, Sanità, Vino	Animatore, Animatore di Formazione permanente, A. e operatori Enoturistici ed enomuseali
UMBRIA	4	Comunità Montane, Turismo	Culturale, Turistico

VAL D’AOSTA	1	Anziani/Disabili	Animatore
VENETO	9	Sanità, Assistenza	Educatore professionale-animatore, Animatore e A. del Tempo Libero
TOTALE	**92**		

NORMATIVA NAZIONALE

1. ***animatore in strutture ricettive connesse all'attività turistica.*** Decreto Ministeriale 10 novembre 1997 (in G.U., 2 dicembre, n.281). - Individuazione in tre gruppi delle categorie dei soggetti assicurati al fondo pensioni per i lavoratori dello spettacolo istituito presso l'ENPALS.
2. ***animatore di formazione.*** Decreto del Presidente della Repubblica 21 ottobre 1996, n.613 (in Suppl. ordinario n. 213, alla G.U. n.285 del 5 dicembre 1996). - Accordo collettivo nazionale per la disciplina dei rapporti con i medici specialisti pediatri di libera scelta.

3. ***animatore di formazione permanente.*** Decreto del Presidente della Repubblica 22 luglio 1996, n.484 (in Suppl. ordinario n.154, alla G.U. n.220 del 19 settembre).- Accordo collettivo nazionale per la disciplina dei rapporti con i medici di medicina generale, ai sensi dell'art. 4, comma 9 della legge n.412/1991 e dell'art. 8 del decreto legislativo n.502/1992, come modificato dal decreto legislativo n.517/1993, sottoscritto il 25 gennaio 1996 e modificato in data 6 giugno 1996.

4. ***animatore di spettacoli.*** Legge 2 gennaio 1995, n.13 (in Suppl. ordinario n. 5, alla G.U. n.14 del 18 gennaio). - Ratifica ed esecuzione della convenzione europea relativa allo status giuridico del lavoratore migrante, adottata a Strasburgo il 24 novembre 1977.

5. ***animatore.*** Decreto legislativo 16 aprile 1994, n.297 (in Suppl. ordinario n.79, alla G.U. n.115 del 19 maggio). - Approvazione del testo unico delle disposizioni legislative vigenti in materia di istruzione, relative alle scuole di ogni ordine e grado.

6. ***animatori in strutture ricettive.*** Decreto del Presidente della Repubblica 14 aprile 1993, n.203 (in G.U. del 26 giugno, n.146). - Regolamento recante estensione agli *animatori dei villaggi turistici* dell'obbligo di iscrizione all'Ente nazionale di previdenza ed assistenza per i lavoratori dello spettacolo.

7. ***animatori di attività socioeducative.*** Legge 3 novembre 1992, n.454 (in Suppl. ord. alla G.U., 24 novembre 1992, n.277) - Trattato sull'Unione europea, firmato a Maastricht il 7 febbraio 1992 (in Gazz. Uff. CEE, 29 luglio, C 191).

8. ***studente animatore.*** Decreto del Presidente della Repubblica 9 ottobre 1990, n.309 (in Suppl. ordinario alla G. U. n.255, del 31 ottobre). - Testo unico delle leggi in materia di disciplina degli stupefacenti e sostanze psicotrope, prevenzione, cura e riabilitazione dei relativi stati di tossicodipendenza.

9. ***studente animatore.*** Legge 26 giugno 1990, n.162 (in Suppl. ordinario alla G.U. n.147 del 26 giugno). - Aggiornamento, modifiche ed integrazioni della legge 22 dicembre 1975, n.685, recante disciplina degli stupefacenti e sostanze psicotrope, prevenzione, cura e riabilitazione dei relativi stati di tossicodipendenza.

10. ***animatore.*** Legge 5 giugno 1990, n.148 (in G.U., 15 giugno, n.138). -Riforma dell'ordinamento della scuola elementare.

11. ***animatore turistico.*** Legge 17 maggio 1983, n.217 (in G.U., 25 maggio, n.141). - Legge quadro per il turismo e interventi per il potenziamento e la qualificazione dell'offerta turistica.

12. ***animatore della formazione permanente.*** Decreto del Presidente della Repubblica 22 ottobre 1981 (in Suppl. ordinario alla G.U. n.319, del 19 novembre). - Accordo collettivo nazionale per la regolamentazione dei rapporti con i medici specialisti ambulatoriali, ai sensi dell'art.48 della legge 23 dicembre 1978, n.833.

13. ***animatore della formazione permanente.*** Decreto del Presidente della Repubblica 13 agosto 1981 (in Suppl. ordinario alla G.U. del 8 settembre, n. 246). – Accordo collettivo nazionale per la regolamentazione dei rapporti con i medici specialisti pediatri di libera scelta, ai sensi dell'art.48 della legge 23 dicembre 1978, n.833.

14. ***animatore della formazione permanente.*** Decreto del Presidente della Repubblica 13 agosto 1981 (in Suppl. ordinario alla G.U. del 8 settembre, n.246). – Accordo collettivo nazionale per la regolamentazione dei rapporti con i medici di medicina generale, ai sensi dell'art.48 della legge 23dicembre 1978, n.833.

Norme nazionali con voce "animatore o animatori"		
anno	**settore**	**definizione**
1997	Normativa Enpals	Animatori in strutture ricettive connesse all'attività turistica
1996	Rapporti coi medici pediatri	Animatori di Formazione
1996	Rapporti con medicina generale	Animatori di Formazione permanente
1995	Lavoratori migranti	Animatori di spettacoli
1994	Istruzione	Animatori (di aggiornamento)
1993	Normativa Enpals	Animatori in strutture ricettive connesse all'attività turistica
1992	Trattato di Maastricht	Animatori di attività socio-educative (scambi di)
1990	Tossicodipendenza	Studenti animatori
1990	Tossicodipendenza	Studenti animatori
1990	Scuola Elementare	Animatori (di aggiornamento)
1983	Turismo	Animatore turistico
1981	Rapporti coi medici ambulatoriali	Animatori di Formazione permanente
1981	Rapporti coi medici pediatri	Animatori di Formazione
1981	Rapporti con medicina generale	Animatori di Formazione permanente
Totale	**14**	

Allegato D

Biblioteca dell'Animatore

Vengono qui presentati solo i contributi a contenuto strettamente animativo. Sono dunque esclusi i libri sugli strumenti (gioco, teatro, musica, ecc.) che possono avere una funzione polivalente. Ugualmente sono esclusi i volumi sul tempo libero, i giovani, gli anziani, ecc. che contengono cenni sull'animazione.
Per brevità, sono segnalati solo gli articoli dell'autore, ma una biblioteca completa dovrebbe contenere tutte le annate dal 1961 della rivista "Tempo sereno", più tardi chiamata "Animazione ed Espressione" (La Scuola Ed., Brescia); tutte le annate, dal 1971, della rivista "Animazione Sociale" (EGA, Torino); e tutti i numeri, dal 1993, della rivista "Animazione e Promozione Sportiva" (CSI, Roma).

BIBLIOGRAFIA

Ambrosiano A., Barba M. **"RI-CRE-AZIONE",** Armando, Roma

AA.VV. "**LE BOTTEGHE DELLA FANTASIA**" , Emme, Milano, 1973

AA.VV. "**ATTIVITÀ DI ANIMAZIONE E SOCIALIZZAZIONE NELLA SCUOLA DELL'OBBLIGO",** La Scuola, Brescia, 1977

AA.VV. "**L'ANIMAZIONE SOCIO-CULTURALE"**, Le Monnier, Firenze, 1978

AA.VV. **"L'ANIMAZIONE STRUTTURATA"**, CPE, Modena, 1980

AA.VV. **"STORIA, TEORIA E PRATICA DELL'ANIMAZIONE SOCIO-CULTURALE"**, Armando, Roma, 1980

AA.VV. **"GIOCO E ANIMAZIONE"**, Ed. Thyrus, Terni, 1981

AA.VV. “**ANIMAZIONE”** , Ave, Roma, 1984

AA.VV. **“ANIMAZIONE, PREVENZIONE, VOLONTARIATO, PROTEZIONE CIVILE”**, Isameps, Milano, 1984

AA.VV. **“ANIMAZIONE RURALE”,** Clesav, Milano, 1985

AA.VV. **“ANIMAZIONE IN CITTÀ**”, Clup, Milano, 1989

AA.VV. **“GIOVANI IN PROGETTO”**, LDC, Torino, 1991

AA.VV. **“365+1 GIOCHI PER EDUCARE”,** LDC, Torino, 2002

AA.VV. **“ANIMARE CON… TECNICHE DI ANIMAZIONE”** , LDC, Torino, 2001

Beauchamp A.,Graveline R., Quiviger C. **“COME ANIMARE UN GRUPPO”** , LDC, Torino, 1988

Benfenati A. **“I PROBLEMI PSICO-PEDAGOGICI E SOCIOLOGICI DELL’ANIMAZIONE SCOLASTICA E SOCIO-CULTURALE E LA FORMAZIONE DELL’ANIMATORE”**, Montefeltro, Urbino, 1984

Bertazzoni, Volpato **“ANIMATORE SOCIO-CULTURALE: PROFESSIONE DA COSTRUIRE”** , BI-GI, Verona, 1984

Blasich G. **“ANIMAZIONE NELLA SCUOLA E NEL TERRITORIO”**, LDC, Torino, 1983

Blasich G. **“DRAMMATIZZAZIONE NELLA SCUOLA”,** LDC, Torino, 1981

Bourdoncle Pierre **“TECNICHE DI ANIMAZIONE CON GRUPPI DAGLI 11 AI 15 ANNI”**, LDC, Torino, 1988

Brusco A., Marinelli S. “**ANIMAZIONE DI GRUPPO** “, Il Segno, Udine, 1997

Bugada (a cura di) **"ANIMAZIONE PREVENTIVA, DALL'ESPERIENZA L'IPOTESI DI UN METODO"**, Quaderno Percorsi, Associazione S. Martino, 1991

Cassamagngo M. Ravot F. **"METODO ALBICOCCA MANUALE DEL BRAVO ANIMATORE"**, Meridiana, Bari, 2001

Cazzaniga W. "**PICCOLI CONSIGLI PER L'ANIMATORE"**, Monti, Saronno,1998

Comoglio M. **"ABILITARE L'ANIMAZIONE"** , LDC, Torino, 1989

Comoglio M. **"CICLO VITALE DEL GRUPPO DI ANIMAZIONE"** , LDC, Torino, 1986

Canciani D. **"DIRE FARE GIOCARE"** , Armando, Roma.

Cappello Gianna - D'Abbicco Lucio **"I MEDIA PER L'ANIMAZIONE"**, LDC, Torino, 2002

Cassanmagnago M., Ravot F. "**IL METODO ALBICOCCA. MANUALE DEL BRAVO ANIMATORE"**,La Meridiana, Bari, 2001

Contessa G. **"ANIMAZIONE"**, Città Studi, Milano, 1997

Contessa G. **"TEMPO LIBERO E ANIMAZIONE"**, Animazione Sociale, n.7, 1973

Contessa G. "**PER UN'AZIONE D'ANIMAZIONE"**, Animazione Sociale, n.11, 1974

Contessa G. **"NUOVE PROFESSIONI E SPERIMENTAZIONI PEDAGOGICHE: DUE ESPERIENZE"**, Animazione Sociale, n.12, 1974

Contessa G. **"LA QUALITA' DELLA VITA NEI VILLAGGI-VACANZE"**, in Turismo Sociale, n.2, 1976

Contessa G. **"INIZIATIVE PER ANIMATORI"**, da Atti del Convegno "Vacanze Ragazzi", 1976, Ass. Assistenza Regione Piemonte

Contessa G. **“FORMAZIONE E TEMPO LIBERO”** in “Presenza Educativa” , di AA.VV., LDC, Torino, 1977

Contessa G. **“LE ATTIVITÀ DI GRUPPO. ASPETTI PSICOSOCIOLOGICI”**, in “Attività di animazione e socializzazione nella scuola dell’obbligo”, La Scuola, Brescia, 1977

Contessa G. **“ANIMAZIONE, FORMAZIONE, TERAPIA. PROPOSTA PER UN CENTRO INTEGRATO DI ZONA”**, Animazione Sociale, n.21, 1977

Contessa G. **“PRESENTE E FUTURO NELL’ANIMAZIONE”** in Tempo Sereno, n.87, 1977

Contessa G. **“ANIMAZIONE E CAMBIAMENTO”** in Tempo Sereno, n.88, 1977

Contessa G. **“ TECNICHE DI LAVORO SOCIALE E TEATRO”**, Animazione Sociale, n.26, 1978

Contessa G. **“IL WORKSHOP ITALIANO D’ANIMAZIONE”** in Tempo Sereno, n.91, 1978

Contessa G. **“LA FESTA: UN’ANALISI PSICOSOCIALE”**, Animazione Sociale, n.34, 1980

Contessa G. “**METODOLOGIE E TECNICHE DELL’ANIMAZIONE**”, Animazione Sociale, n.39, 1981

Contessa G. **“ANIMAZIONE E TEMPO LIBERO”** su CSI-Flash, n.4, 1979

Contessa G. **“LA FORMAZIONE DEI FORMATORI DEGLI ANIMATORI**”, da Atti I Simposio Nazionale “Gioco e Animazione nel Mondo”, 1981, Città di Torino – CIGI, Ed. Thyrus, Terni

Contessa G. **“CENTRI DI ANIMAZIONE SOCIO-CULTURALE”** in Atti Convegno “Emarginazione e metropoli”, 1981, CCSA, - Milano

Contessa G. **"FORMAZIONE: ESPERIENZE E PROPOSTE"**, Animazione Sociale, n.44-45, 1982

Contessa G. **"RAPPORTO SULLA SECONDA CONFERENZA NAZIONALE DELL'ANIMAZIONE ITALIANA"**, Animazione Sociale, n.46, 1982

Contessa G. **"L'ANIMAZIONE CULTURALE IN BIBLIOTECA"** in "Organizzazione e funzionamento dei sistemi bibliotecari: esperienze e linee di intervento", relazioni tenute al Corso di Aggiornamento Soc. Umanitaria, Milano, 1980, Ed. Unicopli, Milano, 1982

Contessa G. **"UN PROGRAMMA PER LA FORMAZIONE DI BASE DEI VOLONTARI PER L'ANIMAZIONE"** in "Verso uno statuto del volontariato", vol.1, EDB, 1982, Atti del II Convegno Nazionale di Studi sul Volontariato", Lucca, 1982

Contessa G. "**POVERTÀ, CULTURA E TEMPO LIBERO**" in "Povertà a Milano", Atti Convegno , 1982, CCSA, Milano

Contessa G. **"LA FORMAZIONE DEI VOLONTARI ANIMATORI**" in Atti Convegno "Volontariato e istituzioni", 1982, Forlì, Isameps, Milano

Contessa G. **"METODOLOGIE E TECNICHE DELL'ANIMAZIONE**" in "Per un impiego alternativo del tempo libero giovanile", F. Cancan, Padova, 1983

Contessa G. **"DEVIANZA, ANIMAZIONE E CENTRI GIOVANILI**" in Atti del Convegno "Animazione e prevenzione, volontariato e protezione civile", Forlì, 1983, Ed. Isameps, Milano

Contessa G. **"IL PROGRAMMA DI FORMAZIONE PER GLI OPERATORI DEI CENTRI GIOVANI DI FORLÌ**" in Atti del Convegno "Animazione e prevenzione, volontariato e protezione civile", Forlì, 1983, Ed. Isameps, Milano

Contessa G. "**ANIMAZIONE E TURISMO"** Animazione Sociale, n.50, 1983

Contessa G. “**L’ANIMAZIONE NEL PANORAMA SOCIO-CULTURALE ITALIANO”** in Atti Giornate sulla Animazione, 1983, A.C.I., Firenze, Ed. A.V.E., Roma, 1984

Contessa G. “**CENTRI DI INFORMAZIONE E PREVENZIONE”** in Atti Convegno “Politiche giovanili, enti locali e sistemi informativi”, a cura di F. Montanari e F. Frabboni, La Nuova Italia, Firenze, 1987

Contessa G. “**PER UN GRUPPO A SERVIZIO DELLA COMUNITÀ TERRITORIALE”** in “Gruppi giovanili a servizio della società”, LDC, Torino, 1989

Contessa G. “**MODELLO PSICOSOCIALE: L’ANIMAZIONE ALLE SOGLIE DEL XXI SECOLO”** in Atti del Convegno “Animazione in città”, Clup, Milano, 1989

Contessa G. “**L’ANIMAZIONE”** in Manuale di animazione socioculturale” a cura di A. Ellena, AA.VV. , Ega, Torino, 1989

Contessa G. “**ANIMAZIONE E TEMPO LIBERO”** in Manuale di animazione socioculturale” a cura di A. Ellena, AA.VV. , Ega, Torino, 1989

Contessa G. “**ANIMAZIONE E TERRITOTRIO”** in Manuale di animazione socioculturale” a cura di A. Ellena, AA.VV. , Ega, Torino, 1989

Contessa G. **“DALL’ETÀ DI VULCANO ALL’ETÀ DELLA LUCE”**, Clup, Milano, 1989

Contessa G. “**IL PARADIGMA DELL’ARCIPELAGO E LA STRATEGIA DELLE CONNESSIONI”** in “I CILO, Centri di Iniziativa Locale per l’Occupazione” a cura di F. Montanari, AA.VV., F. Angeli, Milano, 1990

Contessa G., Borello L., Tedesco R., “**I CUCCIOLI E LA FORESTA”**, Clup, Milano, 1989

Contessa G., Ellena A. (a cura di) **“ANIMATORI DI QUARTIERE**”, Isameps, Milano, 1981

Contessa G., Ellena A. , Salvi P. "**ANIMATORI DEL TEMPO LIBERO"**, SEN, Napoli, 1979

Contessa G. , Ellena A. (a cura di) **"ANIMATORI DI QUARTIERE"**, SEN, Napoli, 1980

Contessa G., Ellena A., Branca PG. (a cura di) **"ANIMARE LA CITTÀ"**, Isameps, Milano, 1981

De Stefanis S., Passatore F., **"IO ERO L'ALBERO, TU IL CAVALLO"**, Guaraldi, Firenze, 1972

De Vanna U. **"IN GRUPPO"** , LDC, Torino, 1999

Durando M., Martelli A. **"ANIMANDO SI IMPARA"**, LDC

Ellena A. (a cura di) **"MANUALE DI ANIMAZIONE SOCIOCULTURALE**", Ega, Torino, 1989

Ferrarese B., Saffiro R. "**L' ANIMATORE TURISTICO. Guida pratica per essere il migliore"**, F. Angeli, Milano, 1996

Ferrari F. "**GIOCHI D'ASCOLTO. L'ascolto musicale come tecnica di animazione"**, F. Angeli, Mi, 2002

Florea A. "**ANZIANI E TEMPO LIBERO"**, NIS, Roma, 1982

Franchini R. (a cura di) "**La figura dell'animatore nelle strutture per anziani"**, F. Angeli, Milano, 2002

Fumagalli M. (a cura di) "**ANIMAZIONE E ANZIANI"**, Ed. Angeli, Milano, 1998

Gambini Paolo **"L'ANIMAZIONE DI STRADA"**, LDC, Torino, 2001

Gibì A.**"PROFESSIONE ANIMATORE"**, Besa, Lecce

Goguelin B. "**LA FORMAZIONE/ANIMAZIONE"**, Isedi, Torino, 1991

Jelfs M. **“TECNICHE DI ANIMAZIONE”**, LDC, Torino, 1986

Lanfranchi I. “**FANTASIE DI ANIMAZIONE”**, Meridiana

Lanzetti C., Marchetti A. “**L’ANIMAZIONE NELLE CASE DI RIPOSO. Metodi e tecniche per un intervento psicosociologico integrato”**, F. Angeli, Milano, 1998

Liberovici S., Ristagno R., **“UN PAESE”**, La Nuova Italia, Firenze, 1972

Limbos E. **“L’ANIMATORE SOCIO-CULTURALE”**, Armando, Roma, 1972

Limbos E. **“ANIMAZIONE DEI GRUPPI NEL TEMPO LIBERO”**, Coines, Roma, 1973

Macchi B., Pedrazzi M. **“LA QUOTIDIANITÀ DELL’UTOPIA”**, Jaca Book, Milano, 1992

Maccio C. **“L’ANIMAZIONE NEI GRUPPI”**, La Scuola Editrice, Brescia, 1973

Mancino L., “**ANIMAZIONE TRA CONOSCENZA E CREATIVITÁ”**, Giorgio Mondatori Editore, Milano, 1995

Mamprin L., Morteo G., Perissinotto L. **“TRE DIALOGHI SULL’ANIMAZIONE”**, Bulzoni, Roma, 1977

Massaro G. (a cura di) **“PER UN IMPEGNO DI ANIMAZIONE SOCIO-CULTURALE”**, Cacucci, Bari, 1978

Moioli E., Vecchi J.E. **“L’ANIMATORE NEL GRUPPO GIOVANILE”**, LDC, Torino, 1988

Morteo G., Perissinotto L., **“ANIMAZIONE E CITTÁ”**, Mugolino, Torino, 1980

Noto M., Risi B., **“L’ANIMATORE TURISTICO”**, Ottaviano, Milano, 1988

Pinna G. (a cura di) **"TERZO RITRATTO"**, Cenasca, Venezia, 1990

Pollo M., **"L'ANIMAZIONE CULTURALE: TEORIA E METODO"**, LDC, Torino, 1980

Pollo M., **"L'ANIMAZIONE CULTURALE DEI GIOVANI"**, LDC, Torino, 1986

Rapelli N., **"ANIMAZIONE LUDICA"**, La Scuola Editrice, Brescia, 1985

Regoliosi L. **"ANIMAZIONE E PREVENZIONE"**, Prov. Bergamo, 1982

Ristagno R., Pellegrini B., **"GUIDA ALL'ANIMAZIONE"**, Fabbri, Milano, 1987

Samaritani M., Turrini L. **"ATTORI DA RIDERE. 50 giochi teatrali"**, LDC, Torino, 1997

Santoni Rugiu A., **"INSEGNAMENTO COME ANIMAZIONE"**, La Nuova Italia, Firenze, 1973

Sardella M.V., Terraciano A., (a cura di) **"ANIMAZIONE PER GLI ANZIANI",** Cittastudi, Milano, 1993

Sirota A., **"L'ANIMATORE AL CENTRO DI VACANZA"**, Il Capitello, Torino, 1992

Sirota A., **"L'AERO"**, Coines, Roma, 1973

Squassabia D. **"LAVORO DI STRADA. Tecniche di intervento tra animazione e prevenzione"**, F.Angeli, Milano, 2001

Valdelli M., **"GIARDINI D'INVERNO",** Franco Angeli, Milano, 1988

Valdelli M., "**LE ATTIVITÀ DI ANIMAZIONE"**, Artestampa, Modena, 1993

Vayer P., Roncin C. **“L'ANIMAZIONE DEI GRUPPI D'ADULTI”**, Magi, Roma, 2001

Viviani F., **“GIOCHI DI ANIMAZIONE”**, Nord, Milano, 1997

Vopel K.M., **“ANIMATORE COMPETENTE 1”**, LDC, Torino, 1998

Vopel K.M., **“ANIMATORE COMPETENTE 2”**, LDC, Torino, 1998

Vopel K.M., **“MANUALE PER ANIMATORI DI GRUPPO”**, LDC, Torino, 1991

Allegato E

Siti segnalati per l'Animatore

http://www.aiatel.com
Associazione Italiana Animatori Tempo Libero

http://www.psicopolis.com/sia/index.htm
Società Italiana di Animazione

http://www.agriculture.gouv.fr/devr/asso/welcome.htm
Les associations d'animation et de développement rurale - loi 1901

http://www.initiatives.asso.fr/annuaire/Animation/index.html
Annuaire du social et de l'animation

http://www.ufcv.asso.fr/format/anisoc.htm
Union Française des Centres de Vacances et de loisirs

http://www.animateur.net/modules/news/

http://www.thp.org/reports/family/2000/aug/
L'animazione delle donne in bangladesh

http://www.scn.org/ip/cds/cmp/modules/emp-cul.htm
animazione di comunità

http://animnet.com/version3/
Un buon panorama dell'animazione francese

http://freestaps.free.fr/home.html
animazione sportiva in Francia

http://www.teteamodeler.com/
500 attività manuali per i patiti delle tecniche

http://annuaire.initiatives.asso.fr/
L'animazione socio-culturale svizzera